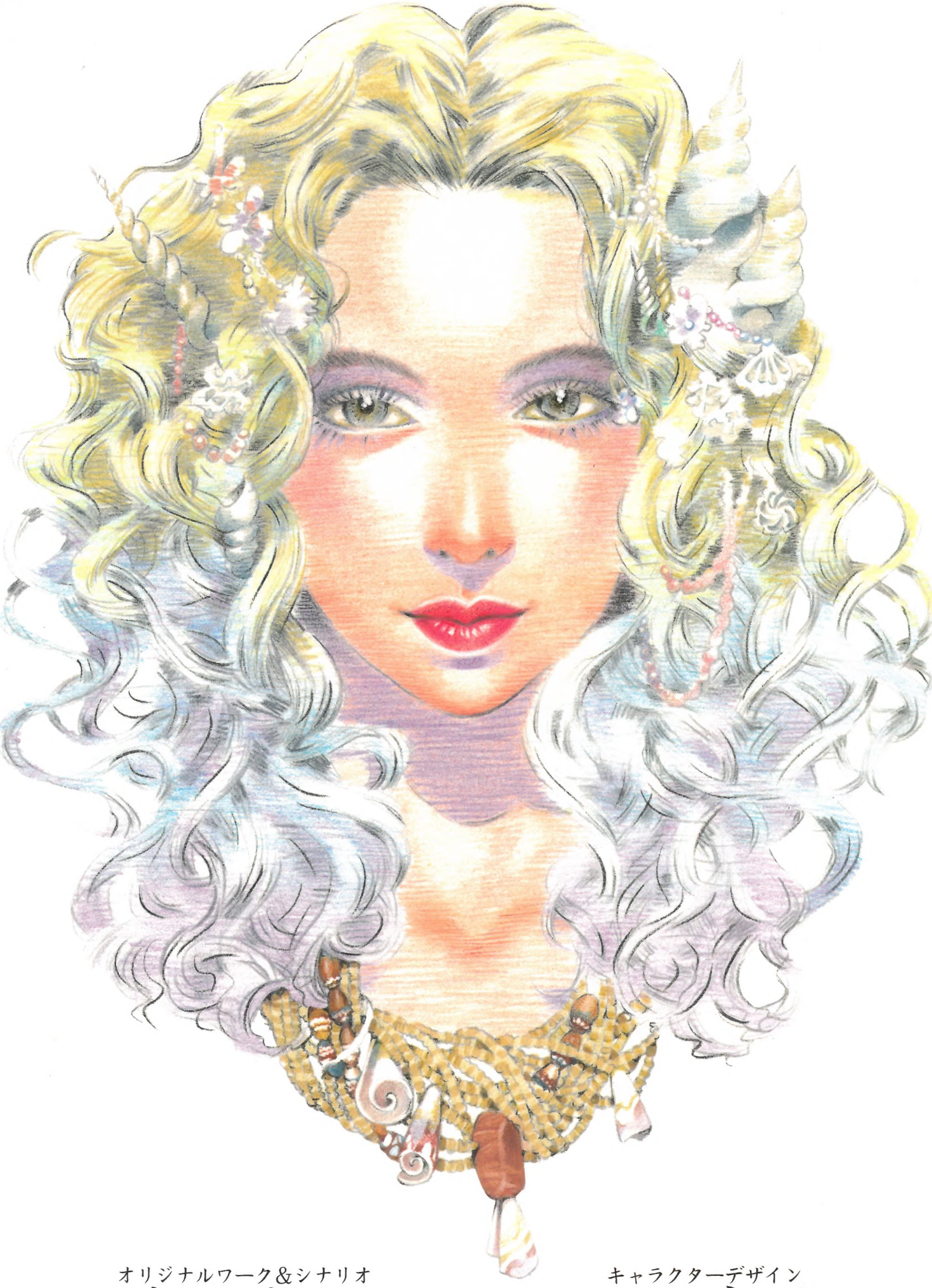
Meremanoid

Meremanoid Art Book

マーメノイド アートブック
Meremanoid Art Book

キャラクターデザイン◆山田章博



オリジナルワーク&シナリオ
寺田憲史
Kenji Terada

キャラクターデザイン
山田章博
Akihiro Yamada

新紀元社

マーメノイド アートブック
Meremanoid Art Book

オリジナルワーク&シナリオ◆寺田憲史
キャラクターデザイン◆山田章博

新紀元社

ISBN4-88317-763-7
C0076 ¥1800E
9784883177639
1920076018008
定価 本体1,800円(税別)

Meremanoid Art Book

平成11年11月9日初版発行

編集――フィールドワイ
新紀元社編集部
発行者――高松謙二
発行所――株式会社新紀元社
〒101-0054 東京都神田錦町1-7
錦町一丁目ビル2階
TEL:3291-0961/FAX:3291-0963
http://www.shinkigensha.co.jp
郵便為替 00110-4-27618
Special Thanks――木村良郎(株式会社エクシング)
国原 博(株式会社エクシング)
飯田直哉(株式会社エクシング)
デザイン――荻窪裕司(bee's knees)
印刷――株式会社シータス

ISBN4-88317-763-7
Printed in Japan

Meremanoid Art Book

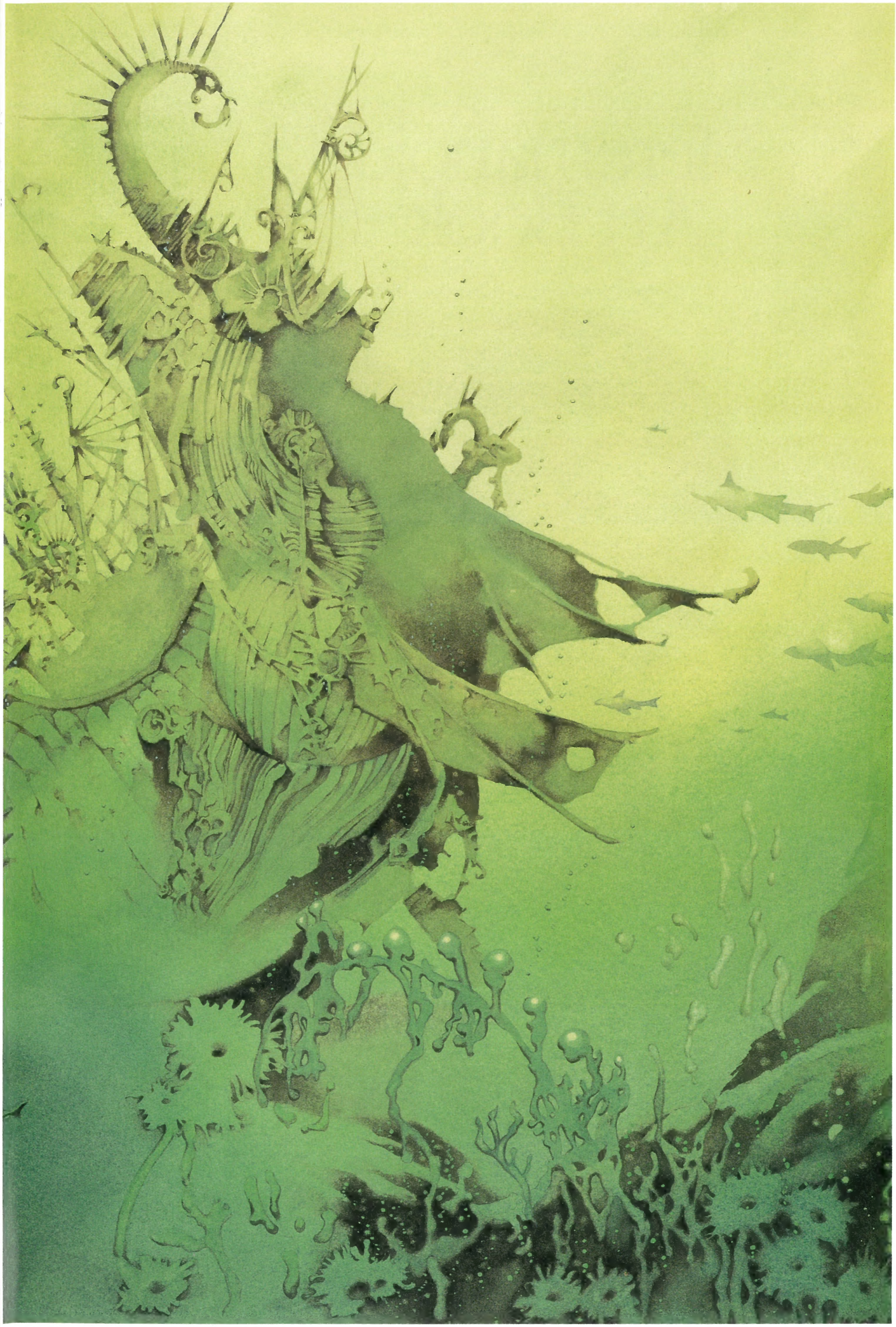
オリジナルワーク&シナリオ
寺田憲史
Kenji Terada
◆
キャラクターデザイン
山田章博
Akihiro Yamada

Meremanoid Art Book



オリジナルワーク&シナリオ
寺田憲史
Terada Kenji
◆
キャラクターデザイン
山田章博
Yamada Akihiro







遥か昔に起きた神々の争いを示す石版。女神
アフロディテにより男神マーダムが七つに引
き裂かれ封印、女性だけの世界が生まれる。



Charactor Illustrations Gallery

Ardin

蒼き髪のアーディン

女神アフロディテが治めるマーメノイアに現れた蒼き髪と瞳を持つ美しき人魚(マーメノイド)。その旅立ちが、世界を穏やかに保ってきた海流(マーニ)の流れを乱すと同時に、多くの人々の運命をも巻き込んで翻弄していく。別名、蒼き髪の探求者。





Sarah

流麗なる短剣セーラ

炎のような赤毛をたなびかせ、大海をその尾に従え生きてきた腕利きの賞金稼ぎ。七色さんごの村で、世にも珍しい蒼き髪の人魚アーディンと出会い、その数奇な運命に触れ行動をともにする。別名、風雲告げる紅の使者。



Tiala

祝福されしティアラ

この世界全てを統べる、メーエリアの若き王女。王家の運命と自由への憧れが、彼女の心を惑わしている。悩み、哀しみ……そして戦いを重ねることによって、その魂は高貴なものへと変貌していく。

Martha

静かの海のマーサ

優しく、穏やかな外見からは想像もできないような、いくつもの想いを秘めた悲しき少女。ティアラの親友であり、王国きっての令嬢であるが、身体が弱く、それ故か心も繋がれ自由へと羽ばたけないでいる。





Luke

街の情報屋ルーク

陽気で機知に富み、未来への可能性を秘めた元気印の少女。首都メーエリアで、ヤムナのお使いをしながら生計をたてていたが、アーディンとの出会いを機に、住み慣れた街を離れ大海に泳ぎ出る決意を固める。



Moga

心優しき拳モーガ

広大なマーメノイアをあちこちと渡り歩いて
いる自称戦士。力強いその腕から繰り出され
る攻撃は、巨大でタフなホオジロザメさえも
一撃で倒せるほどの破壊力を秘めている。

Olga

信頼深き刃オルガ

モーガの妹で、姉と同様に腕っぷしは強い。モーガと一緒に世界中を渡る。旅先で出会った蒼い髪の不思議議な青年に惹かれ、彼を手だすけるべく姉妹で同行することに。





Diarne

悲しき瞳ディアーネ

若き日に、辺境の村で運命の子＝アーディンを授かった女性。類稀なる知性と全ての者への優しさを教え込み、貴いものを指し示す。アーディンの秘密を知る者として、陰謀に巻き込まれてしまう悲しき人。

Jamuna

ばあさんヤムナ

裏事情に精通した、メーエリアに住む情報屋のオババ。市井の小さな出来事から、王家内のゴシップまで、色々な情報を売っている。また、街のゴロツキや身寄りのない子供たちを使って商売をしている悪い噂もあるが……？





Gaia

隻眼のガイア

世界の海を尾に従えるマーダック族の海賊。燃えさかる炎のような身体と嘴を持つ。情報と賭博の街メーベガスを拠点に、王国への反旗を翻す。サーギリアムの友でもあり、セーラの過去を知る人物。

Gilliam

誇り高き翼ギリアム

逞しい翼で海流を渡るマーイーグル族の英雄。白鷲の頭に黒く鋭敏な尾を持ち、鉱山の街バルデスをマーイーグルの故郷にすべく奔走する。魔道霊士の長や海賊ガイアを知己に持つ、博識で聡明な指導者。



Eyesman

孤独にして輝く者アイズマン

冷たい美貌と、それに相反する炎の激情を併せもった王国随一の騎士。その能力と忠誠は神と王家、そして人民へとただ一心に捧げられている。美しい銀色の反り返る長剣を持ち、アーディンを追撃する。



Mother MERE

至高たるマザー・マー

王家とともにマーメノイア世界を統治してきた法皇院の最高神官位“マザー・マー”の継承者にして、マーライオン族の長。アフロディテの現世での代理人として、その権勢は王家をも凌ぐ絶大なものがある。

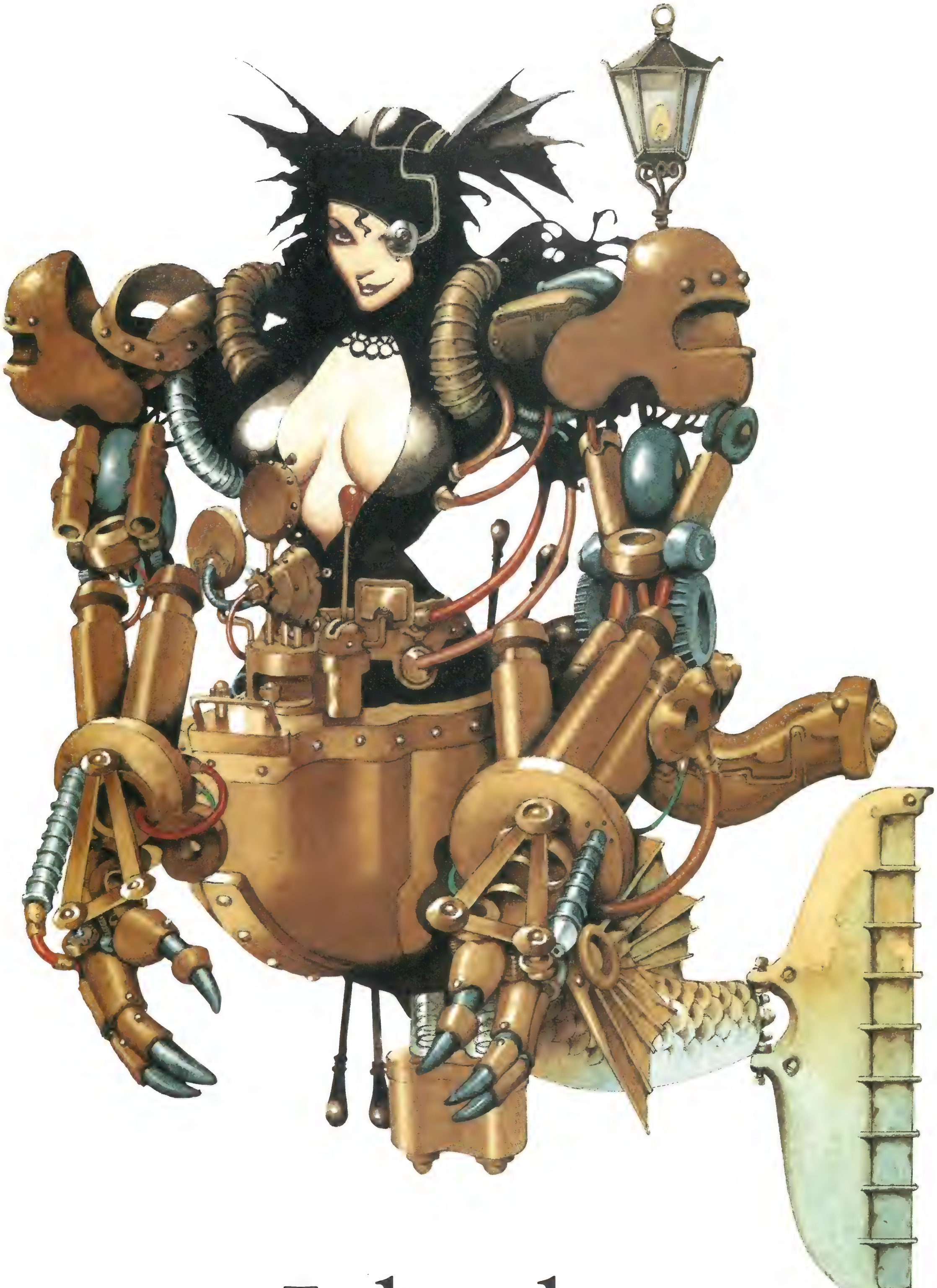




Malerane

黄金の髪のマルレーン

アフロディテに選ばれたマーメノイア世界の支配者である現女王。英雄の一族の末裔として王国を治めているが、その誇り故に治世を誤り、混乱時代への到来を演出してしまう。ティアラの母親。



Jyhyde

暗黒天才ジハイド

王家の科学顧問にしてマーメノイア最大の貴族のひとり。自治領のように大きなジハイド研究島で“完全なるマーメノイド”へ至る道を模索し研究している。しかし、その行動は神への冒涜ではと疑問視する声もあり……。



Marna

鋭鋒並び無きマーナ

ジハイド卿が目指す“完全なるマーメノイド”を具現化すべく、彼女の手により創造された存在。機械化されているために、硬質な尾と、他には見られない翼を持つ。



Marde

長く力強き尾マーデ

マーナ同様ジハイド卿に創り出されたマーメノイド。冷徹なる意志と、それにコントロールされる強大な力を使い、母親でもあるジハイド卿に忠誠を尽くす。



Martha

改体者マーサ

蒼き髪の探求者との出会いにより、運命の渦へ不幸にも巻き込まれてしまう少女。痛々しいほどの純粋な感受性のため、悲しき運命の炎にその身を焼き尽くすことに。別名、破壊の天使マーサ。



Little MERE

時詠みのリトル・マー

マーメノイアを放浪する盲目の詩人。光を失った彼女の唄う唄は、悲しくそして儚い。しかし、その波間に消える小さい泡のような歌声は、神秘的で全ての者の心を捕らえて止まない。別名、嘆き貝のハーメル。

Sister MERE

ゲーム中未登場のキャラクター。イラストと名前からも解るように、マーライオン族であり、マザー・マーを母親としてシスター・マーとリトル・マーが娘であった。その役目はマザー・マーが担うことに。



Aphrodite

女神アフロディテ

女性だけが住む理想郷（マーメノイア）……その美しい世界を創りあげた女神として全ての人々に崇拝されている。その慈悲と哀しみの心が、優しき闇となって世界を包むとき、人々は魂からの安らぎの中にまどろみ、静かに自らを失う……。





Moon

ムーン

世界の海を進み行く巨大なるシャチ。紅毛の少女セーラの心の親友。ムーンと彼女が行動をともにしている姿は、人々に畏怖と崇拝の瞳で見られている。額の三日月傷からムーンと名が付く。



Qurion

美しく輝く光を内に秘めた、心優しき生物。
男性種と女性種の二つの種族が揃わないと、
子孫を増やせない、マーメノイドとは違った
生態系の生物。静かなる海で、ひっそりと暮
らしている。



Meex
いじわるミークス



Narmeth
うそつきナーメス

常に三人で行動し、あちこちで騒動を巻き起こしているイタズラ三人組。他の人魚と違うアーディンをイジメるイジメっ子でもある。





Maca
こうかつなマカ

Ardin
砂粒のアーディン

幼少時代のアーディン。自分が何者か知らず、待ち受ける数奇な運命も知らないが、すでにその瞳は愁いを帯びている。

Sub Charactors File

街々で頻繁に出会う、マーメノイアのごく普通の市民たちも、それぞれに特徴がある。これらのサブキャラクターを描くのは、浜田芳郎氏。どんなキャラがいるのだろうか？

浜田芳郎

小池一夫劇画村塾神戸教室第一期生。1987年、佐藤史生責任編集『吉祥花人』にて“水都物語”でデビュー。以後、“ブスネコ”（週刊アクション）、“荒神”“リトルクマグズ”（ともに月刊ガンガン）など執筆。

パイエア国

神に仕えるマーライオン族が治める宗教国家。各地の神殿に神官や巫女を多く派遣している。



神官



老人



子供

霊峰の里

里に住む人々は全員が魔道の修行中の修行僧。
質素なみなりに、霊力を高める装飾品を身につけている。



老人



大人



子供

バルデス国

鉱山で働く者が大半を占める。また、それを利用した職人や商人が多く、それぞれ独自の衣服を身につけている。



職人



工夫



老人



レジスタンス



行商人



鉄匠



水夫



老人

ギルド

海賊出身のマーダック族が主となりギルドを構成。特にガイアの海賊船の水夫は、専用の制服を着用している。



大人



子供



露店商

各街で出会う露店商を営んでいる、たいがい威勢のいい年輩の女性。服装はマーメノイアの一般的な服装。







文官

メーエリア王国で王宮に伺候し従事している、いわゆるおゆったりと上品な衣服に身を包んでいる。

メーエリア王国

メーエリア王国には、その場所柄、多くの貴族が多く住んでいる。もちろん貴族には様々な階級がある。



老人



大人



貴族

凝ったデザインの服を着れる者もいれば、ある程度登城用の決まった衣服に身を包む者もいる。



ウェイトレス

各ショップで働く看板娘。一般店で働く女の子と、メーベガスで働く女の子がいる。いずれも指定の制服を着用。



王国軍兵士

メーエリア王国軍最高等兵。文武に長けた貴族階級に属する者のみが入団を許される。貝製の兜と防具を着用。



騎士

メーエリア王国軍の下級兵士。主に門番や警備兵を務めている。魔海獣の皮で作られた防具を身につけている。



賞金稼ぎ

魔海獣を倒して賞金をもらう、いわばはぐれ者。腕に覚えがあるので、戦いに関して色々アドバイスしてくれる。



一般市民

マーメノイアに住む一般市民。王国に出稼ぎに出たり、自分の村で静かに暮らしたり、人さまざま。

大人



老人



子供



魔界獣

海流を行き交うマーメノイドたちに襲いかかる凶暴な生物。海域によって様々な種類の魔海獣が存在する。



美術ボード

Art Board

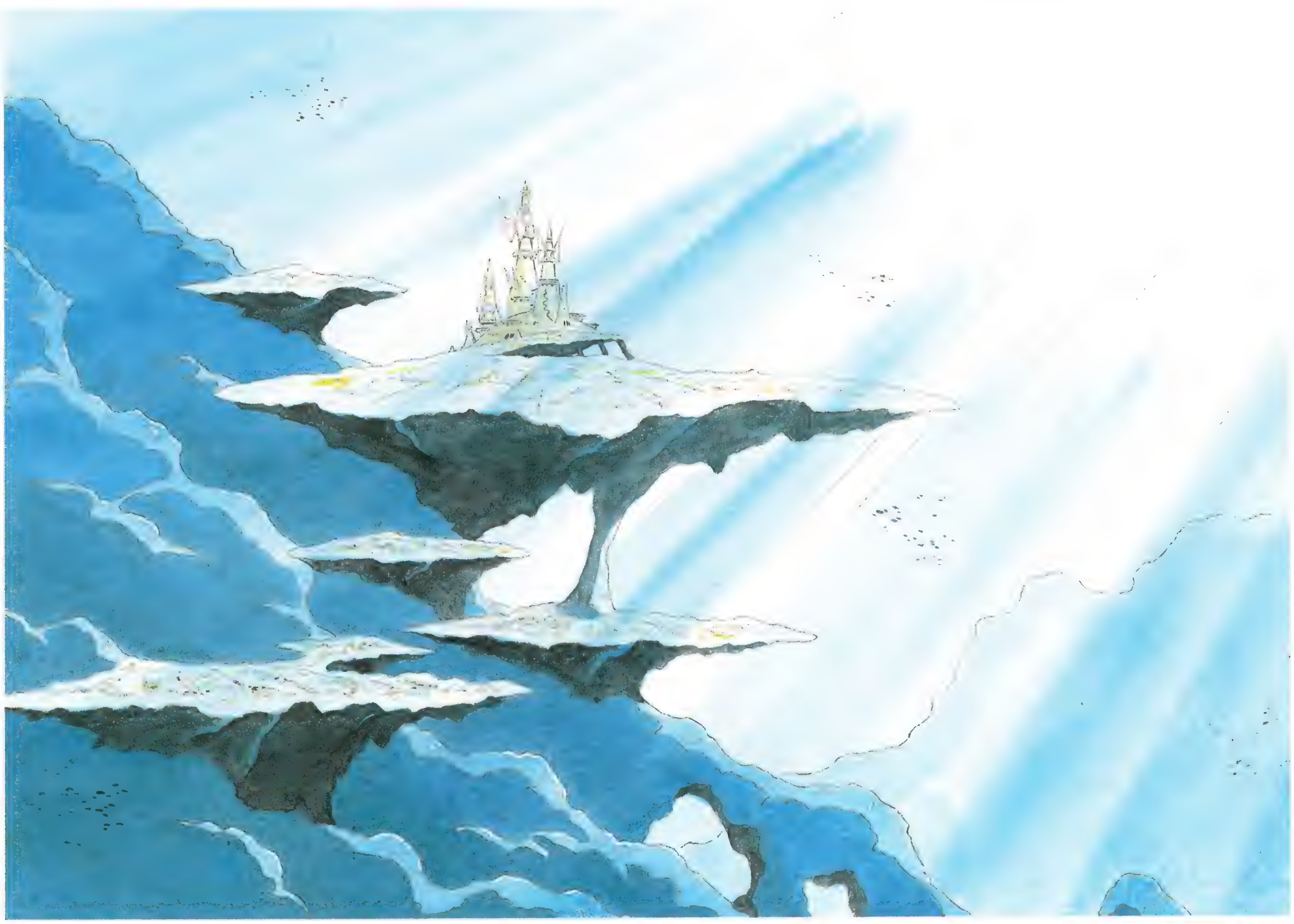
海底という、一風変わったマーメノイアの世界を表現するために用意された美術ボードも、それだけで一枚のイラストとして通用する、美麗なものばかり。淡いタッチで描かれたイラストは、山田章博氏の描くキャラクターにぴったり。個性的なデザインの数々を、原画で存分に堪能してみて下さい。

小原涉平

神奈川県出身。テレビアニメ『戦国魔神ゴーショーグン』の小物メカ設定・動画を担当してデビュー。現在は『頭文字D』のセカンドシリーズに参加中。本作品の個性的な美術全般を担当している。

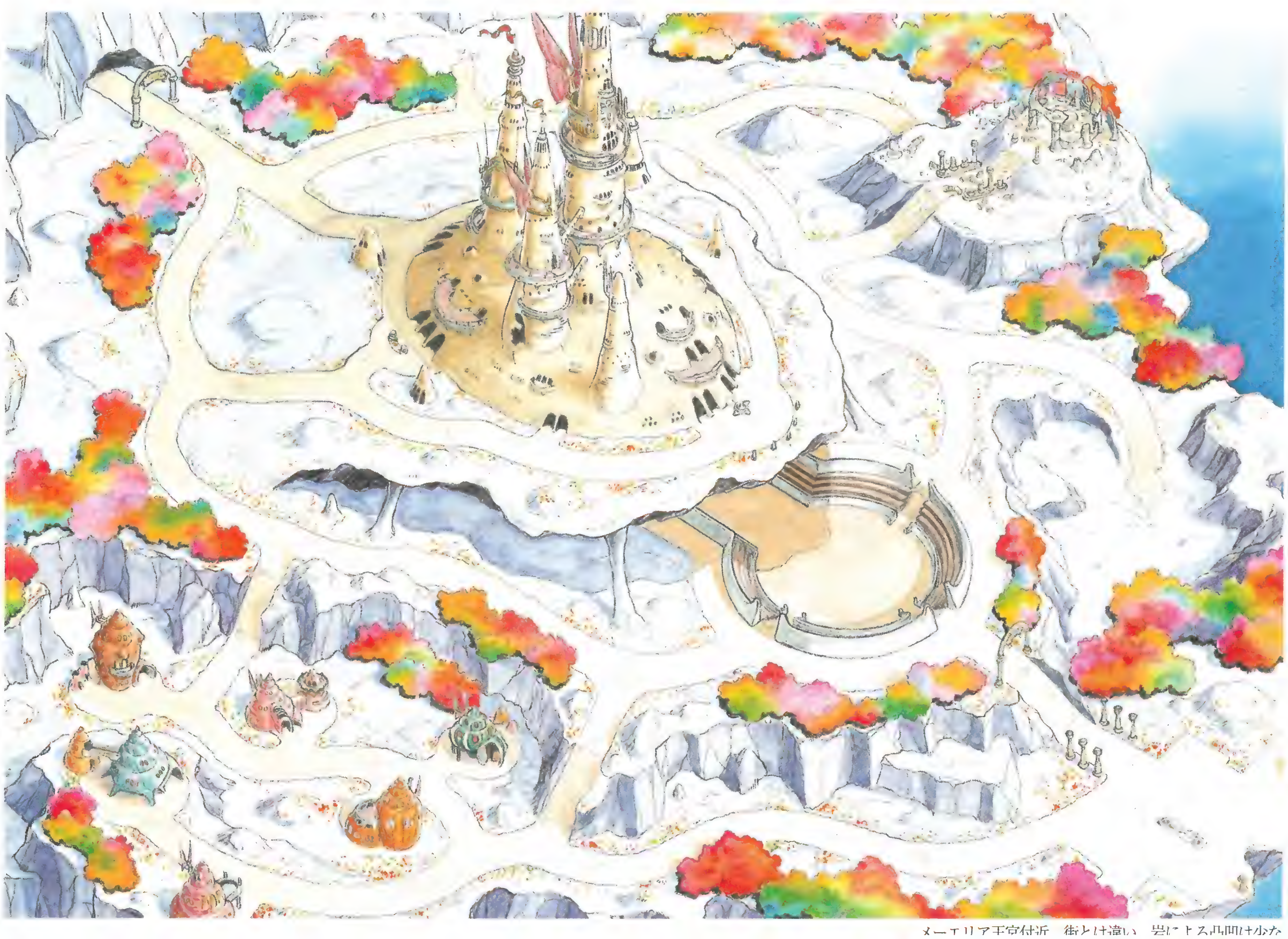
メーエリア

王族の住むマーメノイアの中心地。なだらかに傾斜した岩場の側面から飛び出している段々の平地に、王宮を始め街々が設けられている。ひときわ広い場所に建てられている王宮が目を惹く。





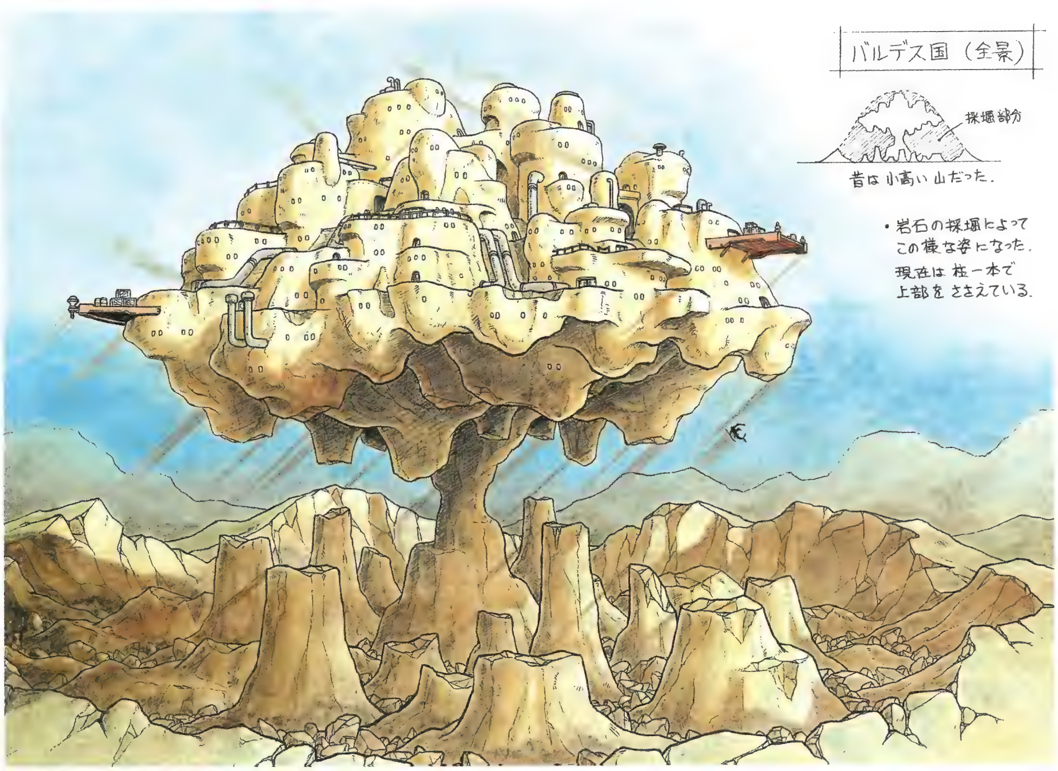
真ん中にある広場より、放射状に広がっているメーエリアの街並。岩の起伏を巧みに利用した造り。



メーエリア王宮付近。街とは違い、岩による凸凹は少な



ティアラやマルレーンが住む王宮、その名も浄化城。大小様々な尖塔が、蒼い海にそびえ立つ姿は、まさに雄大。



バルデス国

鉱山の街で知られるバルデス国では、色々なものを作る材料として、様々な鉱石が採掘され、その売買が生活の基盤となっている。また、自然を巧みに利用した堅固な造りから、城塞都市と異名で呼ばれている。



霊峰の里

女王マルレーンが統べるメーエリア王国や、マーメノイア全域で多大な影響力を誇る法皇院に対して唯一支配を受けることのない、魔道霊士たちが住む隠れ里。その場所は、ごく一部の者しか知らない幻の地。



魔道霊士たちは、強大な魔法を操るために日々修行に明



メーベガス

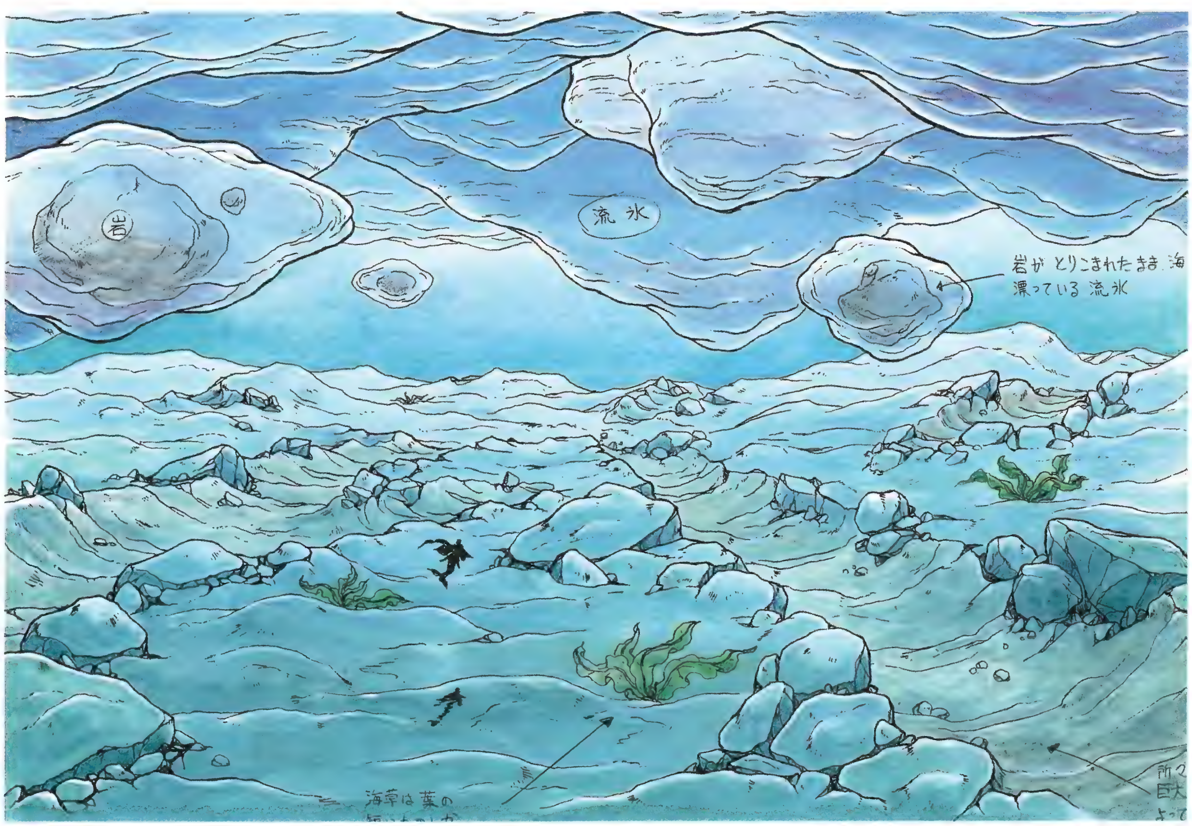
情報と賭博の街。暗くえぐられた海底棚の中央部に突出
した岩場の上で、燦々と輝き人々を誘い込む魅惑の都市。
その建物は、大半がヒトデを型どっている。荒くれ者ど
もが集う場所だが、有益な場所でもある。





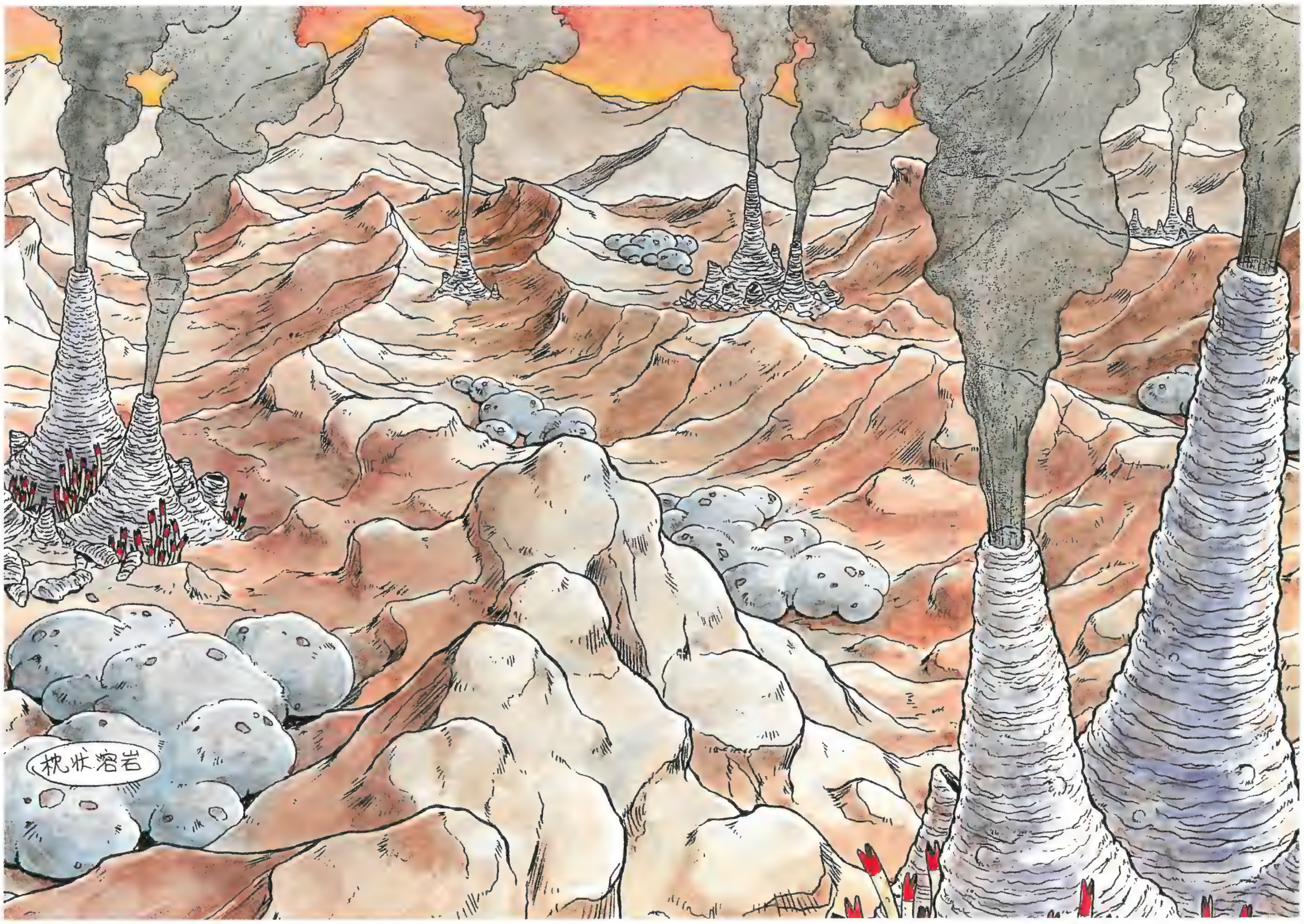
冷水海谷

マーメノイドも近づかない極寒の地。巨大な流氷が漂い、訪れる全ての生き物を凍りつくしてしまう。



冷水海域

他よりも遥かに低い水温の冷水地帯は、マーメノイアの北辺アルマンティア氷山帯に広がる。



幾すじもの煙が立ちのぼっている、海底火山の多発地域。あまり人を寄せ付けないゴツゴツした雰囲気。

火山海域



七色サンゴの村

マーメノイア辺境にある、カラフルなサンゴを建物として利用している

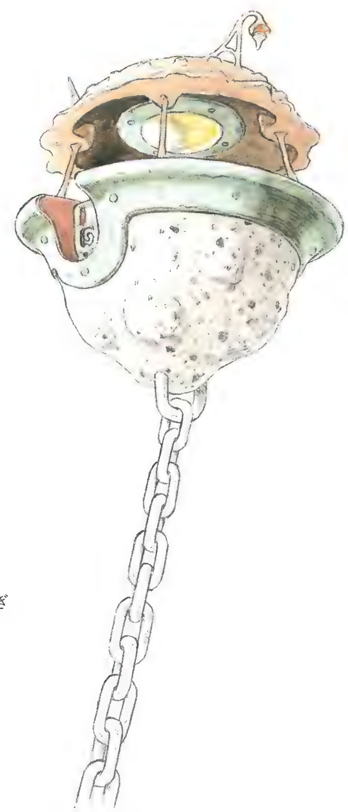


マーメノイア世界にある、ごく普通の商店。何件かがひと塊になっており、ここでは武器・防具を始めとして、旅に必要なものを購入できる。

浮遊露店（基本）

商店



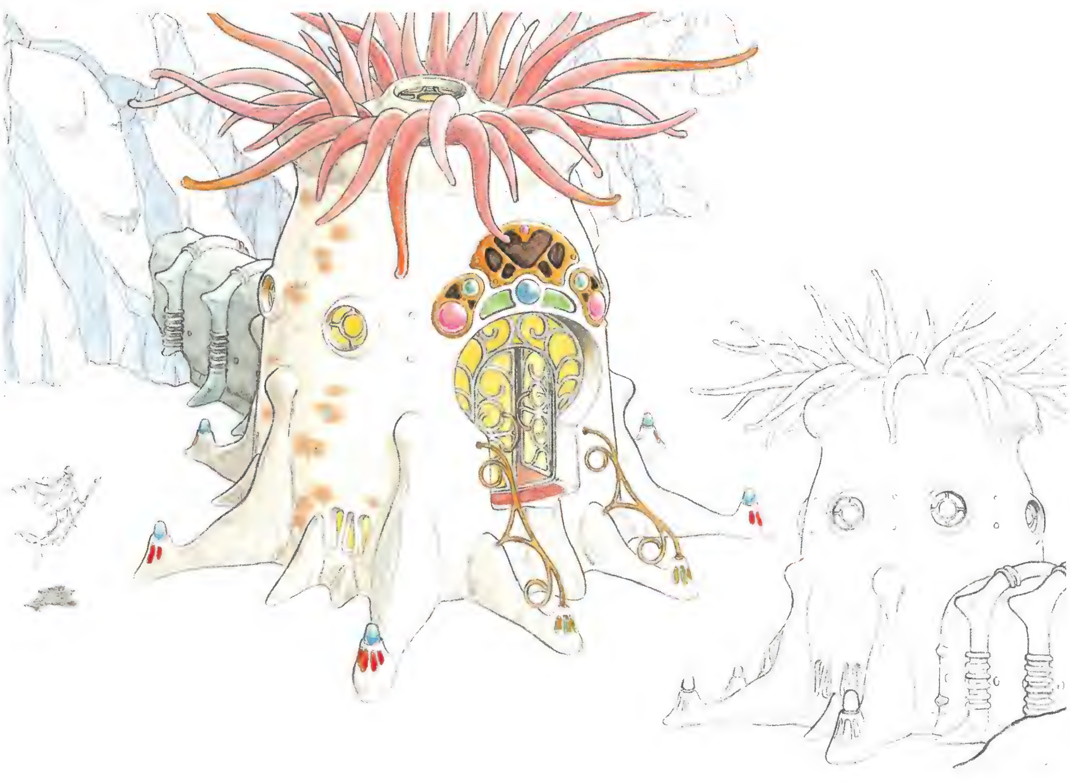


海流で流されないように、鎖で繋ぎ止めたポッドのような建物もある。



主にマーメノイアの宿屋では、大きな巻き貝を利用して、いくつかの階層に分かれた造りをなしている。

宿屋



いそ銀行

その名の通り、イソギンチャクの外観を利用した銀行。お堅い商売の割には、ユーモラスな建物である。ゲーム中では未使用。

Kaenji Terada's

THE BOOK OF MEREMANOID

めえるま のわ

Akihiro Yamada character design ⌒ fileup and supplement

1997 #1



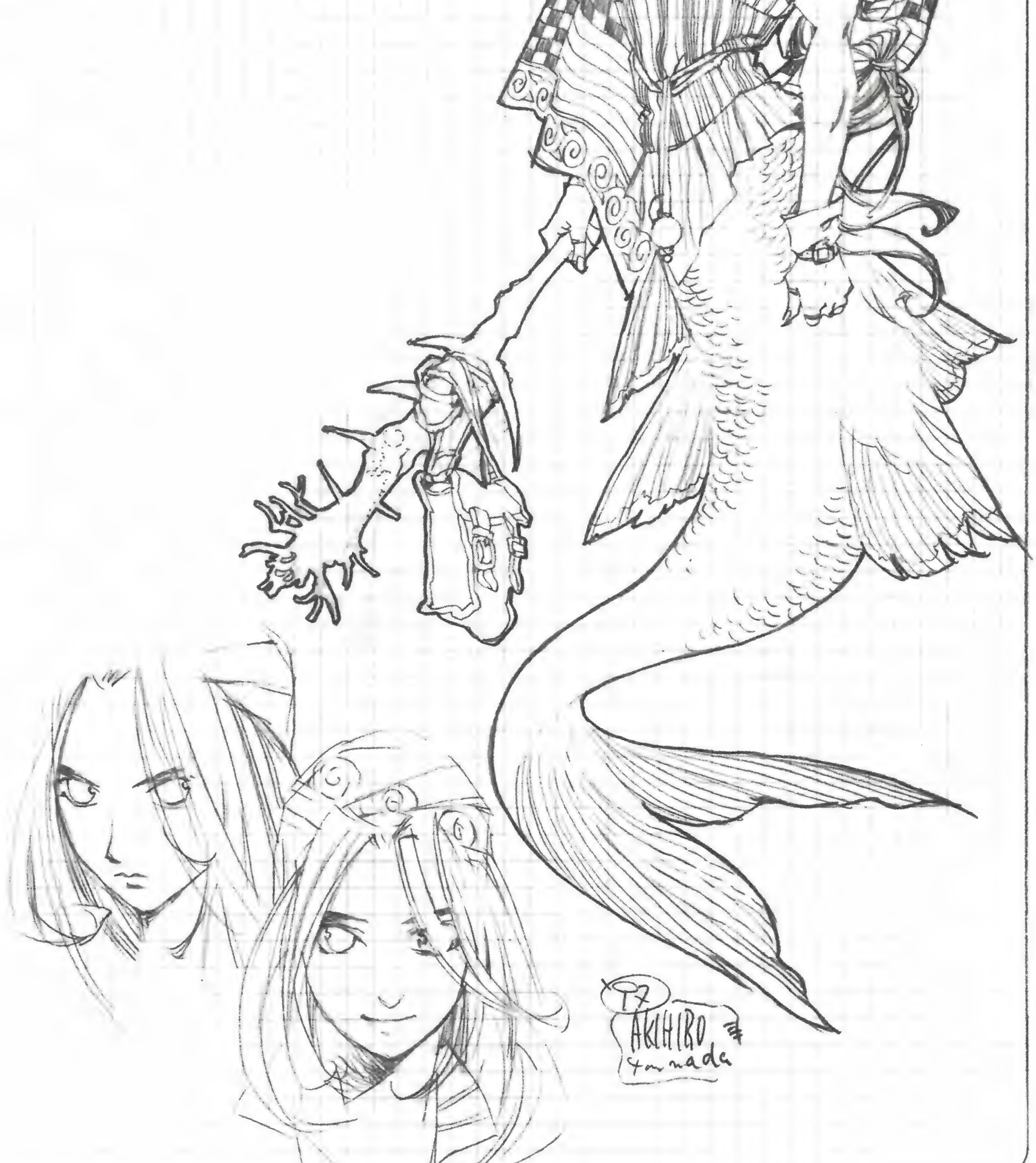
＜ 海蛇紋・衣袖装飾 ＞

Monochrome Gallery

1 アーディン

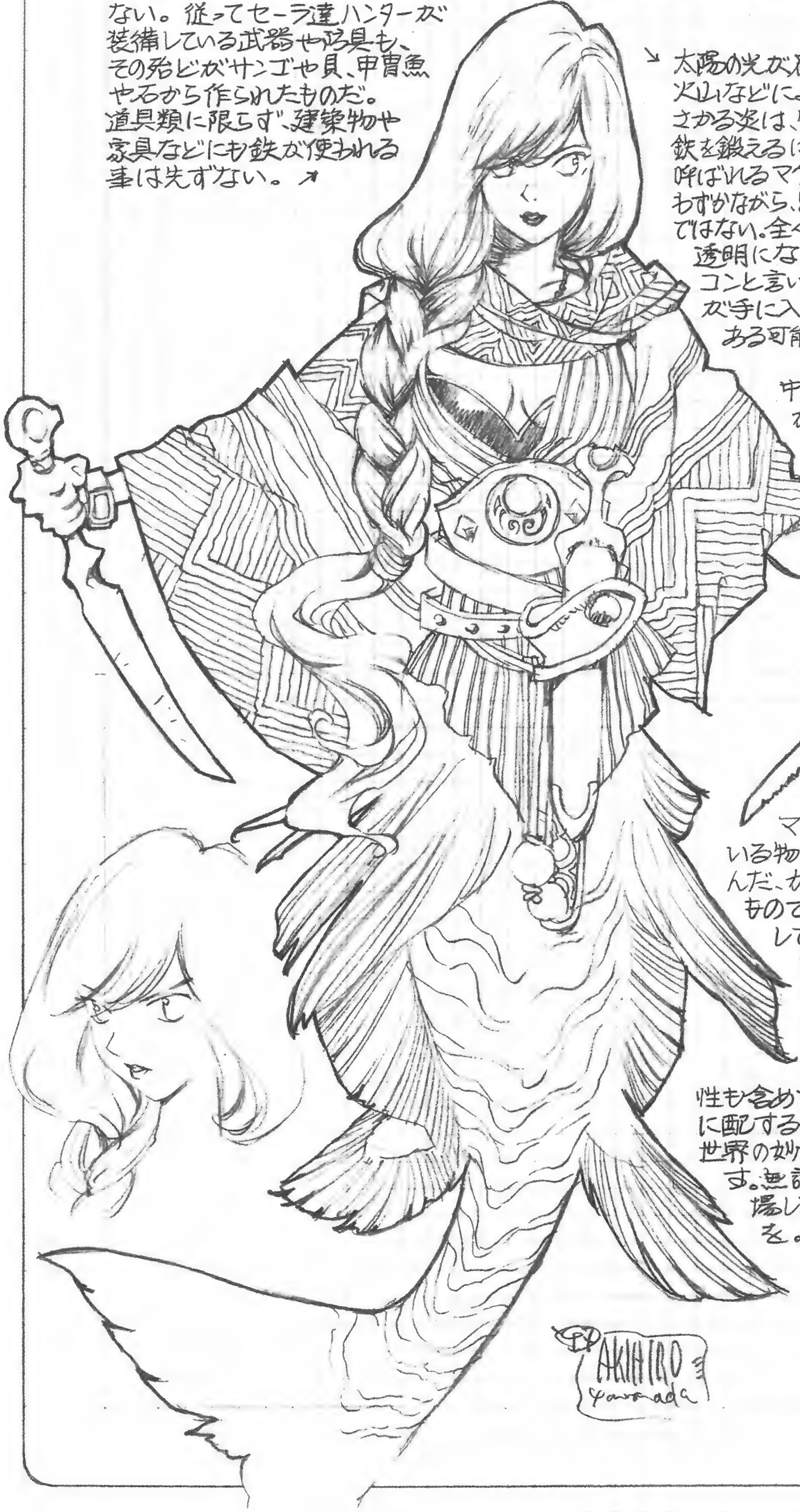
生まれてからずっと軟禁状態だったマーマン達の間には武器も与えられず、束縛されたままでも可能であるカポエラのような格闘術が密かに伝えられて来たのではないかと思われる。
天与の資質と好奇心で、大人達の教える武術を瞬く間に習得したアーディンは、その技をもって何度かの脱走を試みた。

お洒落などする必要もなかったので髪は女性のように伸びたままを簡単に束ね、マーメノイド達に混じっても一見疑われない程度には美形である。無論、マーマンは自分達を監視するマーメノイドを通じて女性の存在を知っているが、マーメノイド側からすれば、マーマン達に対してふらふらしなかったのが不思議と言えば、不思議だ。
何らかの心理的抑制を受けている為か、それともやはり禁断のロマンスのような事が昔から少しはあったのか？

2 セーラ・ミスティ

男性の存在を意識しないマーメノイド達に体を隠す必要もないと思うのだが、恐らくその生態はカモノハシに似て孵化した幼生を母乳で育てる必要上、乳房を保護する目的で衣服が存在しているのではないだろうか。或いは衣服の文化そのものが、マーマンの存在の痕跡だと言えるかも知れない。無論、セーラのようにハンターを生業とする者には、パッドやプロテクターが不可欠だ。海草などの繊維が豊富な海中世界では織物文化こそ発達しているが、鍛鉄などは非常に貴重で滅多な事では手に入らない。従ってセーラ達ハンターが装備している武器や防具も、その殆どがサンゴや貝、甲冑魚や石から作られたものだ。道具類に限らず、建築物や家具などにも鉄が使われる事は先ずない。↗



↘ 太陽の光が届かない海底での熱源は海底火山などによる自然の地熱で、海の中で燃えさかる炎は、特に神聖視され畏怖されている。鉄を鍛えるには火が不可欠だが、地球の血とも呼ばれるマグマから鉄を打ち出す魔鍛冶師がわずかながら、どこかに存在しているという伝説もないではない。全く不純物を含まない鉄は、理論上透明になるそうだが、或いはこれがオリハルコンと言い伝えられて来たものか。後にセーラが手に入れる事になる魔性双葉も、これである可能性が高い。

中国の神話に登場する五龍王子の末妹が父王から貰った霊妙の剣はメスで他にもう一振りオスの剣が存在し、互いに呼び合うと言う。魔性双葉もオス・メス一対の剣ではなかったか。

セーラが魔性双葉を求める旅は、一対の片方であるオスを探し求める旅であると同時に、奇しくも鉄の秘密を探求する神話を追体験する旅でもあった。

マーメイドの世界で鉄として知られている物は、地球規模の災害で海底に沈んだ、かつての地上の大陸からもたらされたものである。その場所は禁断の聖地として近寄る事を禁じられ、鉄も、地上の知識と共に一部の特権階級に独占されている。マーメノイド達は「天上の火」を恐れて海面近くには近付こうともしないし、地上人が既に死滅している可能性も含めて、海中世界と地上の世界を背景に配する事は、決してマーメノイドの物語世界の妙味を損うものではないと思います。無論今回の物語に二本足の人間は登場しないという制約つきで、是非、ご一考を。

辺境の蛮族出身。古代の力士がそうであったように格闘技は遊戯であると同時に神聖な宗教的儀式だった。他の体術とは別個の、独自の体系を辿った格闘術を身につけており、各々の型により物理的効果以外に呪術的効果を生む事もある。

3 モーガン・スー

4 サーディン・スー



5 ルーク

どうやら冒険家稼業の方が性に合っていたらしく、魔導霊士のエリート・コースからは落ちこぼれてしまった。とは言え、魔導霊士の道をすっかり断念してしまった訳ではなく、劣等生ではあっても決してくずれではない。(くずれはルークでもさすがに真似できないマジで相当ヤバい仕事さえやってのける)

魔導霊士は、その術を行使する時、精神集中の拠りどころとして何らかのタリスマンを身につけるが、ルークの場合は左手首につけたサンゴの鈴がそれ。だが彼女にとって大切なのは鈴の方よりも、鈴をつないでいる紐の方のようだ。



6 オババ

「昔は美人だった」という本人の主張が、彼女の言動の一切から信頼性を失わせる遠因ともなっている。

魔導霊士は天賦の才に加え、非常にストイックで厳しい修行が必要とされる為、その反動で性格が少々破綻した者や、修行を中途で断念して呪い師まがいに落ちぶれたくずれが少なくない。魔導霊士を名のる者は多いが、信頼するに足る魔導霊士は極端に少ないのが実情だ。また、海中では自然発生する事の少ない火を操る為、畏れられ忌み嫌われてもいるが、高位を究めた魔導霊士は「世界を綯(な)う者」という呼び名と共に特別な敬意をはらわれる。

高位の魔導霊士は「モアニ・モアナ」(〜ではなく、〜でもない)という元素から作られるタリスマンを身につけている。噂では、オババの持っている杖は、サンゴではなく動物の骨でもない、らしい。



7 ティアラ

ティアラの母親を女王と呼んでよければ、彼女は王女である。アフロディテ支配下の政治形態を推察すると、幕藩体制に似たスタイルではなかったかと思われる。大きな権力はアフロディテ中央府に集中させ、六人の娘には或る程度の自治性を認めながらも、その功績によって俸禄に差異を設ける。そして年に一度、中央府への参代を義務づけ、必要以上の財政力を蓄える事を阻止し忠誠を誓わせる。間にはアフロディテ直属のアイズマン達騎士団を巡察に派遣し、不穏な動向があれば、事前に処分する。

もしそういう設定が許されるなら、もしティアラが母親の地位を継承する事があっても、所詮は領主か地方豪族クラスでしかあり得ないし、まして第三子であるティアラの肩にそんな重責のかかって来る可能性も先ずあり得ない。気軽な身分で、お転婆もし放題だった事だろう。そんな彼女が母親が参代に出かけている隙に、禁断の宝物庫に忍び込んだとしても、何の不思議もない。

物語の冒頭、ティアラが見てしまったのは、沈没船から持ち出された地上世界の存在を証明する遺物の数々、そして恐らくアフロディテ中央府から褒賞として与えられたのだろう、この海中世界のどこかにあるかつては地上だった大陸から持ち出された海上という異界の宝物である。そこに描かれた地上人にとって伝説の存在である人魚の中には、紛れもないマーマンの姿があった。いわゆるマーメノイドの世界における「オーパーツ」である。



8 アフロディテ

マーメノイド世界の生ける神。信仰の対象にして法律。本来そうであるべき自然律を歪め男神を封印してしまった。男神追放以前の創生神話は恐らくフィンランドの「カレワラ」に似た卵生神話であったと思われる。アフロディテ自身はフリュギアのキュベレーやケルトのシーラ・ナ・ギグのような大母神(マグナ・マテル)であるが、シーラ・ナ・ギグやその他の多くの産神がそうであるように、魔物の側面を持ち合わせている。2世紀の哲学者アプレイウスは著作の中でエジプトの母神イシスにこう語らせた(「私は造物主、大地母神、四元素の愛人、時の最初の子ども、あらゆる霊的なものの支配者、死者の女王、不滅の者の女王、存在するすべての神々と女神の唯一の顕現」)。生産を司る者は、同時に死を司る者でもある。男神がアフロディテをどんな理由で怒らせたのかは明らかではないが、いつも女神ヘラの癇癪の種だったゼウスの浮気のような大らかな原因ではなかったろう。恐らくはアフロディテが産んだ多くのものの中には妖魔のような恐ろしいものも含まれていて、その行末を案じた男神が妖魔を追放しようとした為、彼女の怒りを買ってしまったのではないだろうか。古来、神話構造の中で、母は血肉を子に分け与えて生み育てる為に、人間と大自然の関係を象徴し、父は生産に直接関わらない為に、後天的に付与される文化や知恵を象徴する。知恵を封印してしまった女神は結果的に妖魔と共存する世界を造り上げたが、妖魔は無性で、異常に繁殖能力が高く、今や海中のあらゆる生命をこぼしかねない勢いで増え始めた。妖魔は他の生物に寄生して環境適応してゆくのだ。アフロディテのジレンマは、妖魔もマーメノイド達も愛しい我が子であった事なのだ。



アイルランドの洞窟画に見られるように、首環(トルク)と蛇の腕輪をつけたアフロディテのデザインは古代のシャーマンを表している。角を持つ者(ケルヌンノス)を象徴する角形の兜は雄を表し封印した男神の要素を代行している事を表現している。このニつの要素によって、このアフロディテが象徴しているものはシャーマンと一体化して顕現した、高位とはいえ正体は動物霊である。

アフロディテが女性であり、魚や蛇の動物霊であるとした事は決して女性蔑視に基くものではない。魚と人の融合は生命の裡に存在する獣と人の要素、本能と知恵の均衡を生物の母であるアフロディテの姿に象徴した為である。愛しい子孫の輝かしい未来を切望するのも、また母の特質なのだ。

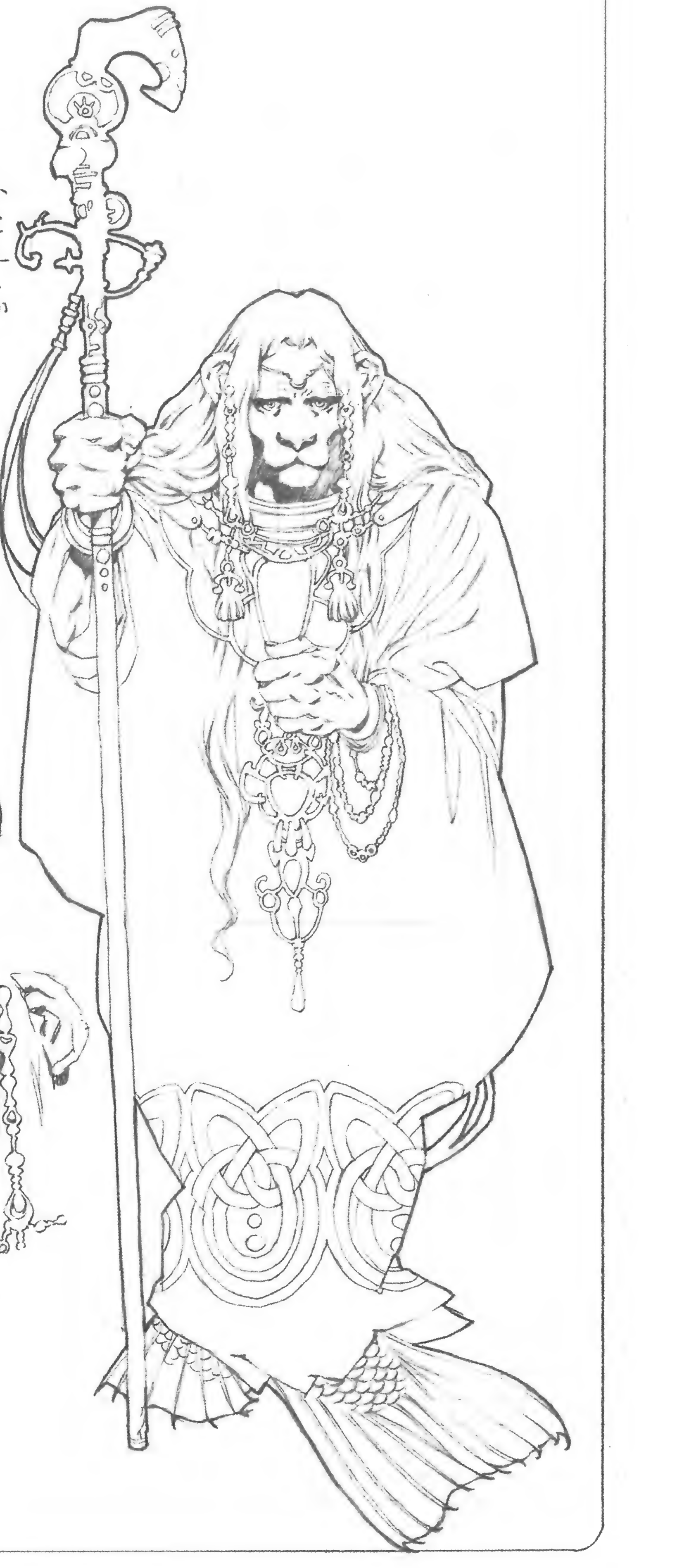
だが、所詮自然を変造したアフロディテは、その真実を隠す為にアイズマン達武力をもって恐怖政治を施くより他にはなかった。

9 マザー・マー

マーメノイドの中でも上古代種である
マーライオン族には、アフロディテによる
男神追放以前の民族的記憶が伝承
されている。

強力な戦士であり、実篤な宗教者であり、
男神の恩恵にも浴していたマーライオン族
は、そのさまざまの理由によりアフロディテ
から行動の制限を受けている。殊にアー
ディンやセーラ達と出会うまでのマザー・
マーは、アフロディテの心情への理解の為か
アフロディテに対し懐疑的ながら、事を
構えようとはしない。

高齢ながら、神官戦士的才覚の突出
した人物。





10 シスター・マー

実質、マザー・マーの後継者と目されていたシスター・マーは、マーライオン族を始め、各種族に伝わる古伝から、アフロディテの支配する世界律の歪みを感じ取る。或る意図から秘匿された真実を探しもとめる為に、彼女は放浪の吟遊詩人となった。伝承者にして探求者。人間離れした風貌だが、マーライオン族の中にあっては大変な美人であるらしい。

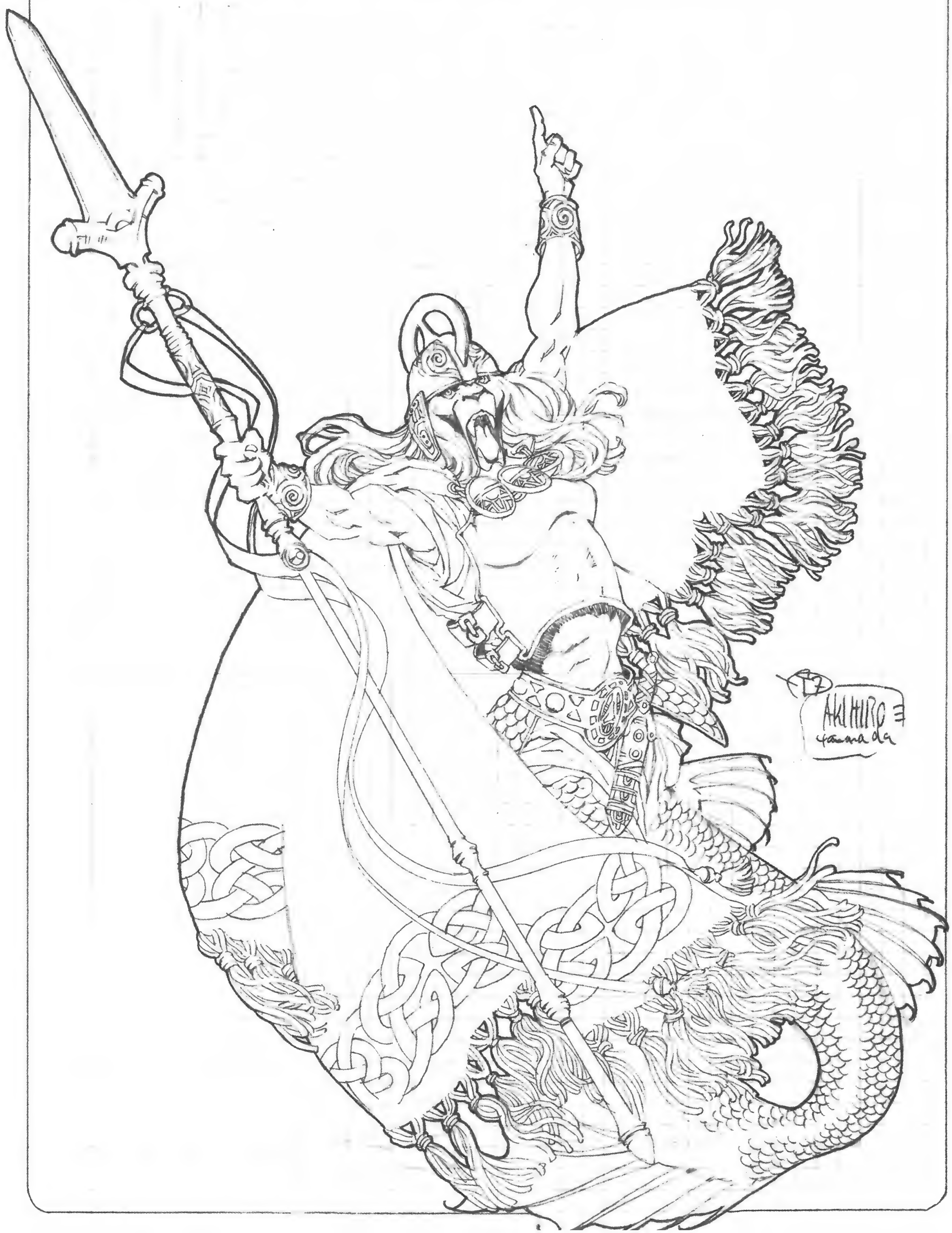
マーメイド達の通信手段としては言語より音楽の方が高度であるとされている。最初「語る者」と呼ばれていたシスター・マーは最終的に「よく歌う者」の異名を得る事になる。





11 リトル・マー

姉のミスター・マーと違い(反目していた訳ではないと思うが)戦士的性格が強い。マーライオン族は略奪や征服目的で挙兵する事を嫌う為、好戦的な意志を表現するデザインが、全ての意匠の上から抹殺されている。鋭角的で凶悪なデザインは存在しない。



12 アイズマン



アフロディテ麾下の最高武官。マーメノイドの世界が帝政なのか王政なのか、とにかくアフロディテという神話の当事者が自ら専制君主政を執っている一種異様な状況であるのには違いない。アフロディテの項でも述べたが、各々の娘に統治させている領国に叛乱などの不穏な動きがありはしないかどうかを巡察して回るのがアイズマン達の役目であるとすれば、「王国軍」と呼ぶよりは「ナイツ・オブ・エンテリック・カンパニー」と呼んだ方がいいのかも知れない。

おそらく、その主な役目としては、アフロディテ信仰に基く密儀を護り（男神とマーマンの存在は、広く一般に知られている神話中において封印されている。男女が一対の性である事、そのものが秘密に属する）、聖地の守護、巡礼団の警護、そして最も重要なのが、アフロディテ信仰を逸脱し疑念を抱く者を捕え処罰する事である。

アイズマン達が他に対して圧倒的な威勢を誇っている最大の要因は、彼女達が全て鉄器で武装している点だろう。その剣や鎧は耐腐蝕塗装が施され、海中にあっても決して錆びる事がない。沈んだ大陸を調査研究していたドクター・ジハイドによって復元された鋳造技術によって、アイズマン達に供給されている。



13 ドクター・ジハイド

マッド・サイエンティストだが、醜怪なだけの老婆でもない。強いて言えばディズニー「眠れる森の美女」に登場する魔女マリフィセントのイメージ。レトロSFの雰囲気で、という事でしたが、19世紀的なゴシック風スチーム・パンクか50年代パルプ・マガジン風か把握できていません。今のところ両者の中間的なデザインに落ち着いています。

鉄器が稀れにしか存在しない世界では水中で腐蝕しない機械も想像し難い。もし「沈んだ大陸」の設定が許されるなら、大陸と運命を共にした人類が海中での生存を可能にする為に作った空気を製造する装置が、その主達の死滅後も作動し続けており、科学都市が正常な機能を維持している可能性も否定できない。

沈んだ大陸の遺跡が知られる事によって、地上世界に関する認識が一般化するのを怖れたアフロディテは、ドクター・ジハイドを遺跡の調査に派遣したが、もともと妄執的なウィッチ・ドクターであったジハイドは忽ち科学という魔法の魅力にとりつかれてしまう。調査研究中の事故により、体の一部を機械化しなければならなくなった事は、同時にジハイドにとって絶好の機会でもあった。



改造に改造を重ね、生体と機械の完全な融合を目指すジハイドは、自らサイボーグと化るばかりか、最終的には複数の生物と機械の肉体を融合させるハイブリッドサイボーグの創造という古典的なマッド・サイエンティストの王道に踏み入ってゆく。

沈んだ大陸の遺跡を訪れたアーディンやセーラ達は、そこで地上世界に関する断片的な知識を得る事になる。

14 ドクター・ジハイド

タコです。巨大なタコの一部分に等身大のドクター・ジハイドが合体しているという型(タイプ)のものではなく、
タコの顔そのものがジハイドの顔の巨大な相似形になっているという感じです。

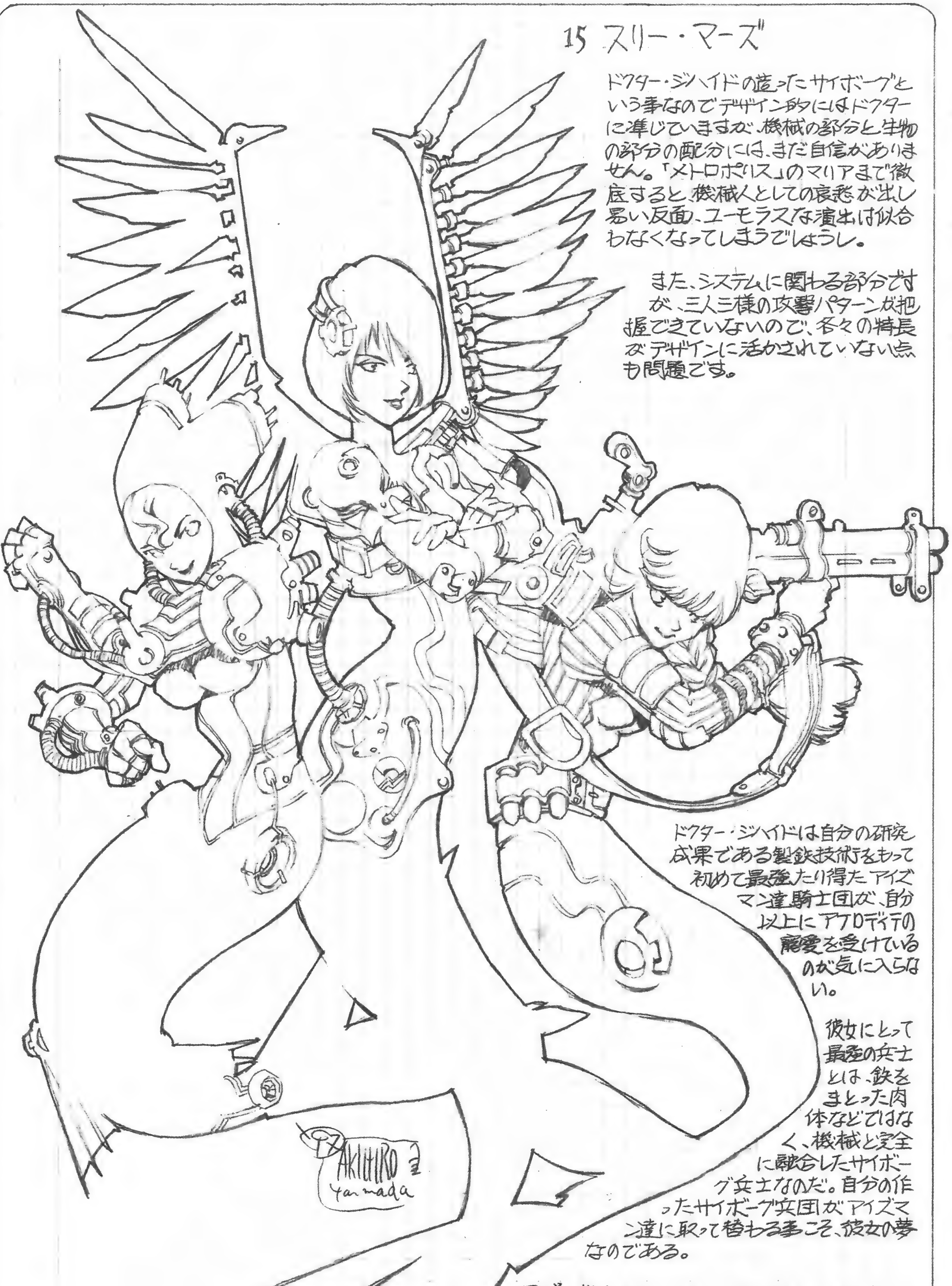
この手の固定キャラ扱いのモンスターが画面上、どの位の大きさでどう表現されるのかは、まだわかりませんが、
あまり細部に重要性をもたせない方が無難だろうと思いましたので。
無論、表現方法によってはデザインが変更する可能性もあります。



15 スリー・マーズ

ドクター・ジハイドの造ったサイボーグという事なのでデザイン的にはドクターに準じていますが、機械の部分と生物の部分の配分には、まだ自信がありません。「メトロポリス」のマリアまで徹底すると、機械人としての哀愁が出し易い反面、ユーモラスな演出は似合わなくなってしまうでしょうし。

また、システムに関わる部分ですが、三人三様の攻撃パターンが把握できていないので、各々の特長がデザインに活かされていない点も問題です。



ドクター・ジハイドは自分の研究成果である製鉄技術をもって初めて最強たり得たアイズマン達騎士団が、自分以上にアフロディテの寵愛を受けているのが気に入らない。

彼女にとって最強の兵士とは、鉄をまとった肉体などではなく、機械と完全に融合したサイボーグ兵士なのだ。自分の作ったサイボーグ兵団がアイズマン達に取って替わる事こそ、彼女の夢なのである。

その為、機会さえあれば必要があろうとなかろうとご自慢のスリー・マーズの実力を試そうと思っている。それが、いずれ彼女達姉妹の反感をかう事になるのだが。

16 キャプテン・ガイア

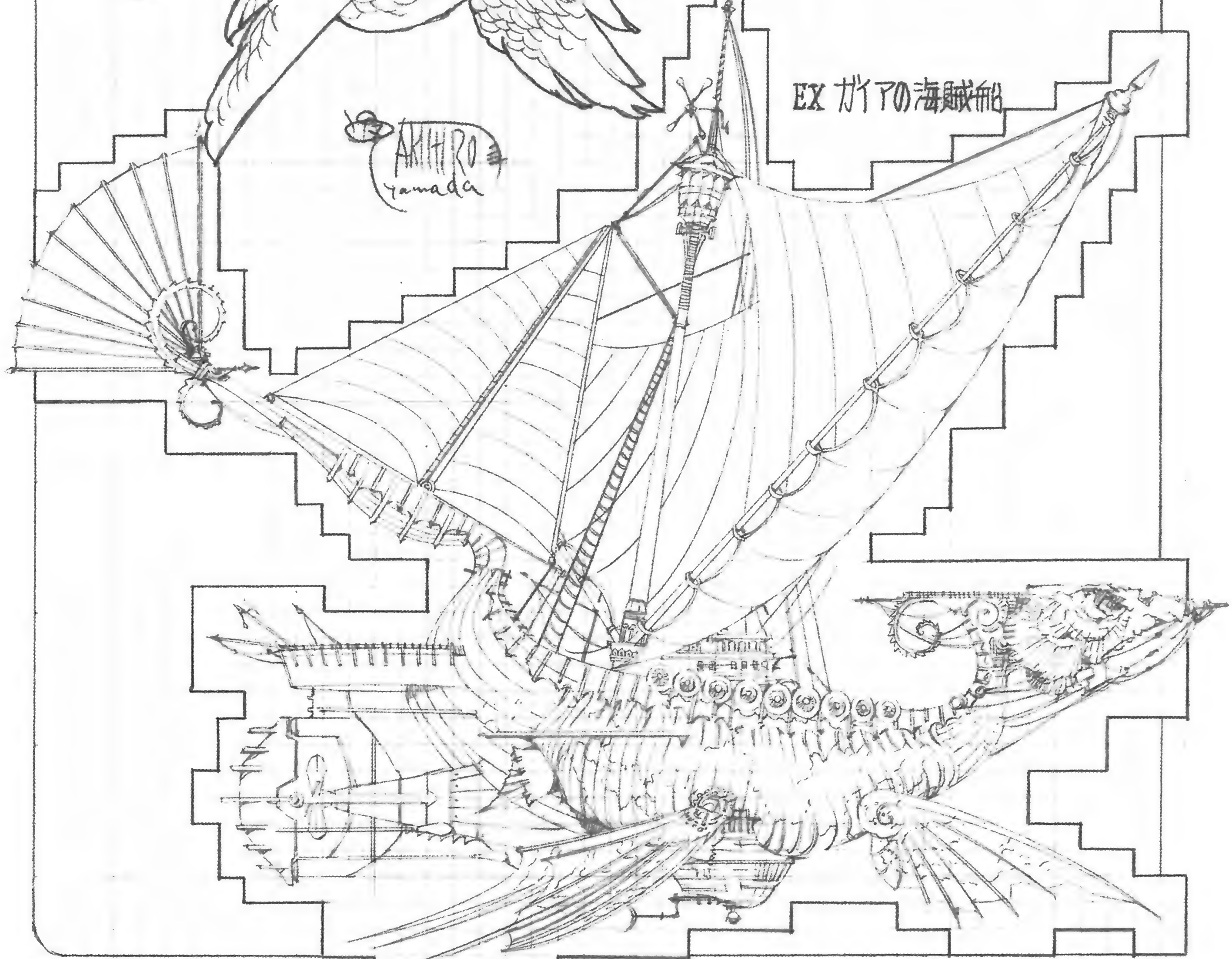


いわゆる海賊。大気のない海中世界には「風」という概念が存在しないかわりに海流がある。海の流れをよく読み、その帆にとらえて操る事のできる者が良い船乗りと呼ばれる。

交易などの目的で遠距離移動する必要のある場合は飼い慣らされた水棲動物でキャラバンを編成する事が最も多いが、数種存在する交易船の出番もない訳ではない。ただ近年は頻繁に出現する妖魔や海賊の危険が伴う為、交易自体が減少する傾向にある。

AKIHIRO yamada

EX ガイアの海賊船



17 サー・ギリアム

水中での高速移動に適した、ソリッドでタイトなプロポーション。「サー」が名前の一部分なのか称号なのかは判然としないが、もし称号だとするなら、恐らく過去の戦役で傭兵として何らかの功績があったものと思われる。或いは、戦之の後、再び奴隷の身分に戻す訳にもいかず、かといって野盗のような略奪集団になってもらっても困るので、仮に称号と領地を与え、自治を容認したのかも知れない。

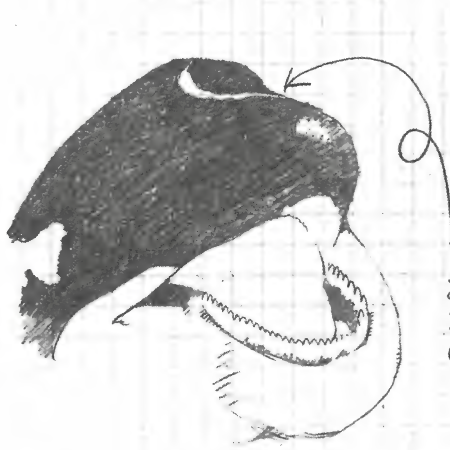
海上の様子を知る唯一の種族でありながら、それを伝えないのは意外にもアフロディテの禁を遵守している為か、無関心のゆえか。



18 ムーン

環境適応で体質変化したシャチの生き残り。マーメノイド達の間には「天上の炎」（天上の光と呼ばれている太陽とは別にポール・シフトだか月が落ちただかの地球規模の災害に関連する現象のひとつだと思われる）が言い伝えられている為に、海面に近づこうとする者はいないが、マーイーグル族を除いて、恐らく唯一 海上を知っているだろう生物。





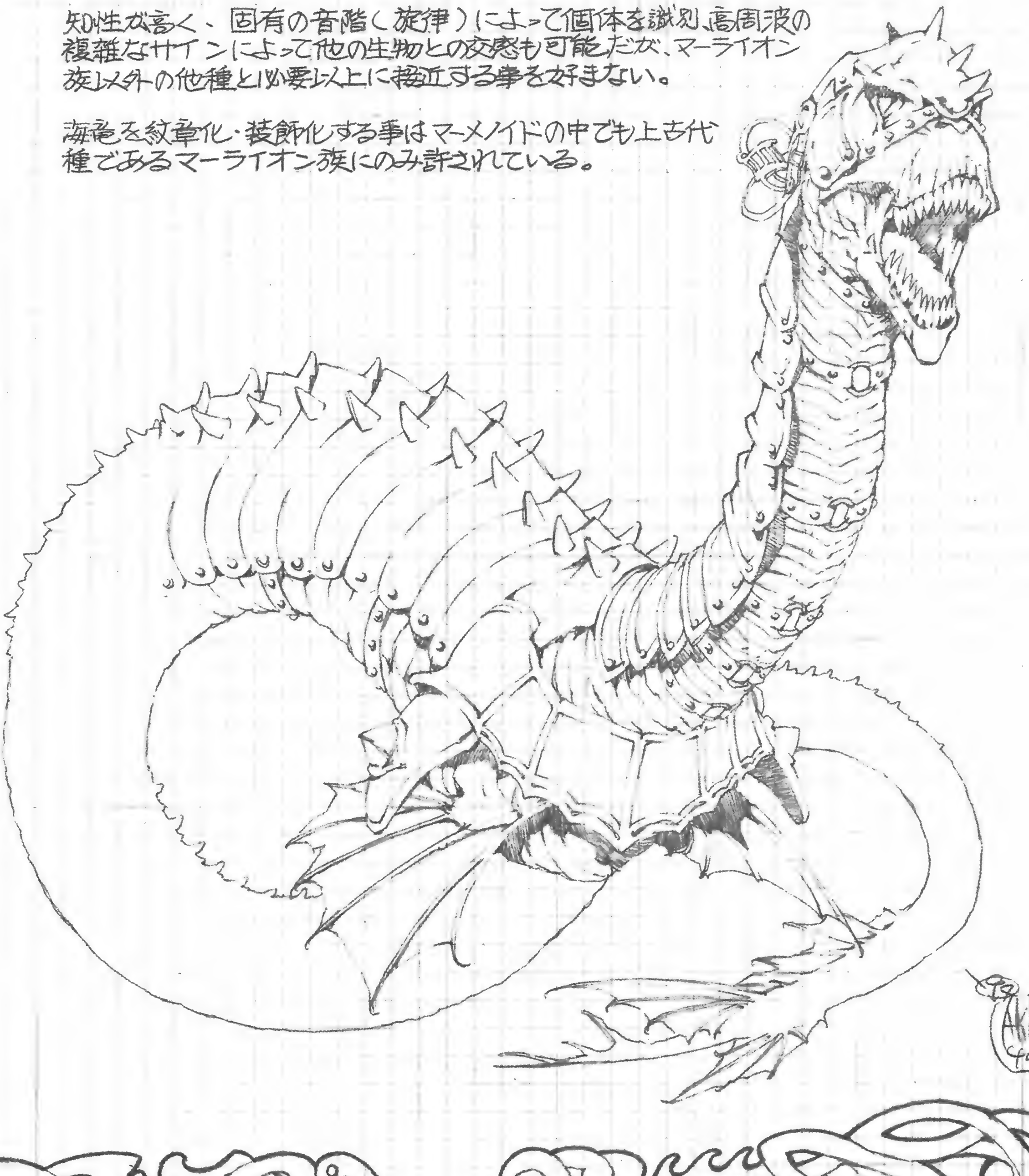
ここら辺が旗本退屈男。
この三日月形の傷のためにムーンと呼ばれている。
（と、いう事は海中で暮らすマーメノイド達の間に「月」の存在が伝承されていなければならないが）

EX　マーライオン族の騎竜

海竜。従来、雑種化していく大海蛇の内、第一世代に顕われた形質を遺伝した優性種と考えられていたが、実は全く出自の違う貴重種。

知性が高く、固有の音階（旋律）によって個体を識別、高周波の複雑なサインによって他の生物との交感も可能だが、マーライオン族以外の他種と必要以上に接近する事を好まない。

海竜を紋章化・装飾化する事はマーメイドの中でも上古代種であるマーライオン族にのみ許されている。





＜ 海竜紋　マーライオン族　背帯装飾 ＞

フィオナ

キャラクターのイメージとしては、アフロディテから
ティアラに到る中間的な存在というところでしょう
か。
恐らくシナリオが出来上がっているだろう現段階
で、付け加える事は何もありませんが、女性と
しても政治家としても「ひとかどの人物」だろうと
想像しています。




鉄海衆人
アイズマンより豪華になってしまいました。
フル装備だから仕方ないんですけど。
生身が露出しているのは尾の先だけ。武器はハルバード。五人の識別は頭部の毛飾りとマントの色替えで。鎧を着色すると、鉄の感じが出にくいので。

マーサ（マーボット改造前）

人間を基準にした場合の推定年令14、5才といった
ところでしょうか。に、比べて12才のルークの巨乳は…。
本人もそれが自慢らしいけど。



ジョゼ



現在のマーメノイアでは特異な存在ながら、男児を産んだという点においては極めて正常なフィーメイド。

男神マーダムとの接触があったにせよ、アーディンは彼女が産んだ事に間違いはないので、母子はよく似ている。

考えてみれば登場人物中、彼女ほど複雑で重大な立場に追い込まれたキャラクターは他に見当たらない。
よく悩み、沈みがちにはなるだろうけれど、暗く陰険な感じではなく、努めて浮いた存在のアーディンにとって良き母、理解者であろうとする優しい女性。(の、つもり)
もし彼女が我が子を疑い、疎んじて遠ざけるような母であったら、それでなくとも周囲との違和感にさいなまれているアーディンは、すっかり荒んでしまっていることでしょう。

シスター・マー（旧　リトル・マー）

マザー・マーの継承者として大神官位に就くという事なので、
デザインの方もマザー・マーの要素が強くなっていきます。

双児の姉妹だという設定ですが、パーソナリティの違いから
それほど似せている訳ではありません。無論、物語中の
登場人物達に言わせれば、ウリふたつなのでしょうが。

体型も顔つきもハーメルの姉でありながら、純粋培養
されたイメージから、妹に較べて少し少女っぽい。



マーサ ＜改造後＞

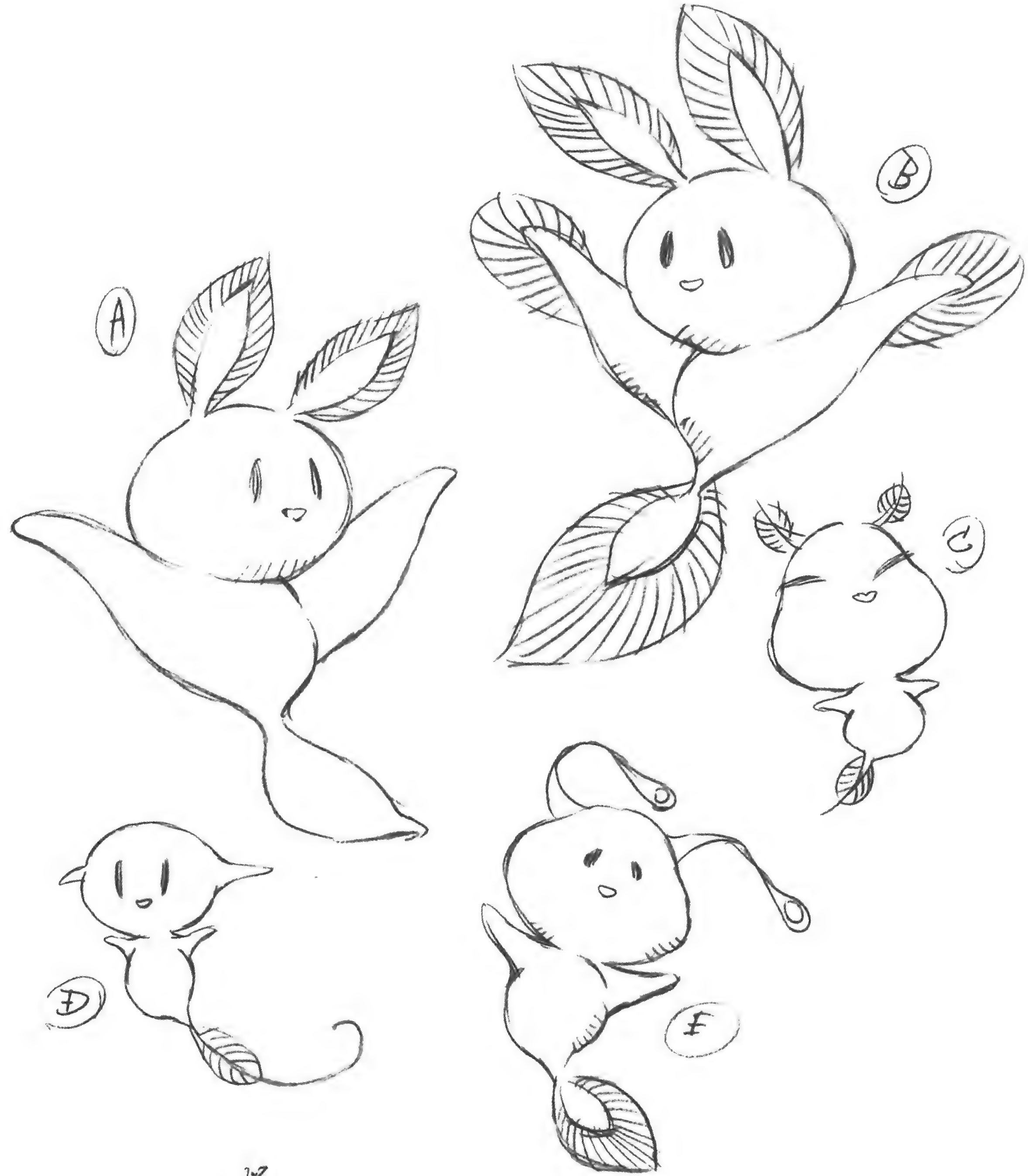


設定には二人の姉の細胞を移植されたとありましたが、バイオモンスター系は避けたかったので、パーツを移植されたと解釈しました。

背中の翼は当然飛ぶ為のものではなく、細かいせん動によって波紋を起こす一種の音響兵器だと思って下さい。

因みに右手の銃は、ニードルガンだと考えていますが、マーメノイアにはふたつとない希少性の高い武器だと思って下さい。
さもなければアイズマンの部隊は最強で有り得なくなってしまいます。

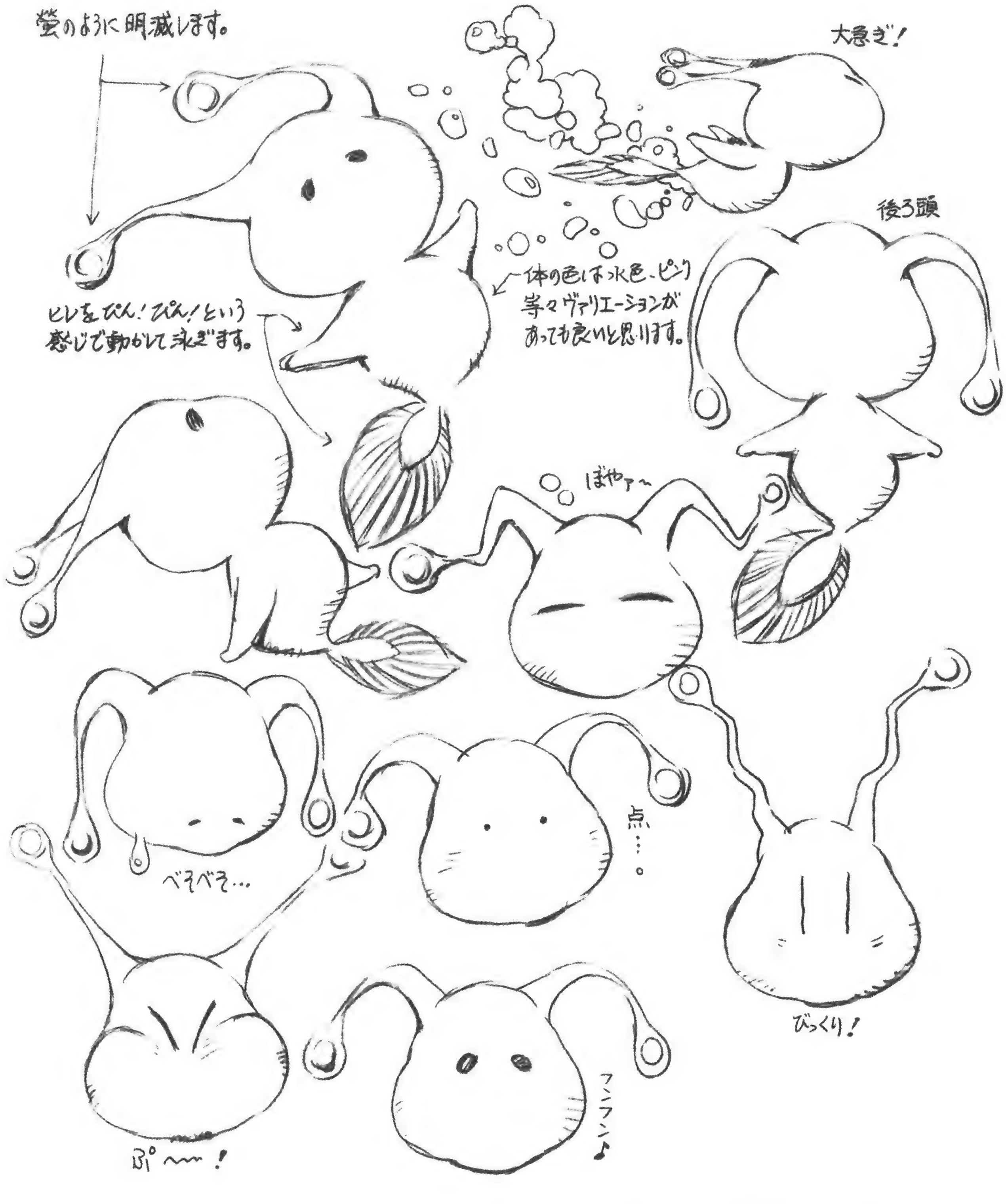
いずれも水中での移動の際の抵抗が気になりますが・・・。



様

「マーメノイド」のマスコット・キャラ「クリオ（仮名）」のデザイン案数点お送りします。クラゲをベースにするとどうしてもドラゴン・クエストのスライムに似てしまうので、クリオネをベースにしました。
まだまだ造形的に洗練されているとは言えませんが、プロトタイプとしてご検討下さい。
お気に召すものがなければリテイクいたしますので、ご遠慮なくお申しつけ下さい。
よろしく。

山田章博 拝



Meremanoid キャラ クリオ<crio>色いろ



アーディン 後ろ姿
1998
4/2
右肩の布と 左の袖は、ベルトに
挟み込んで、止めてあります。



ティアラ 後ろ姿
98
4/2
普段静止している時の背中側は
ゆらめく髪で、殆ど隠れていると
考えて下さい。

EX. いじめっ子

3タイプあります。目線はまちまちですが、3人ともアーディンの対面に位置すると想定していますので、全部右向きです。

身体がちょっと大きめでケンカ強そうなタイプ



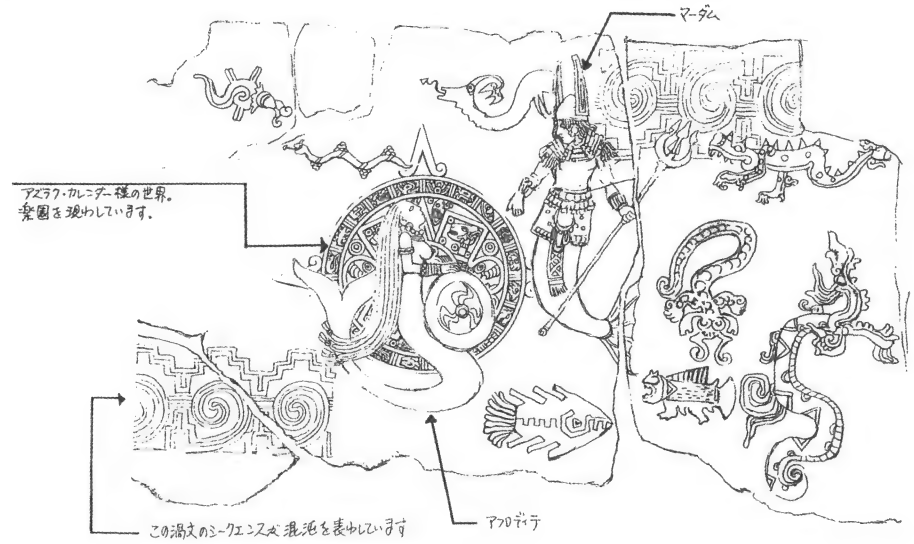
村の中では少々金持ちん家の子。といったタイプ。でも腰ギンチャク。

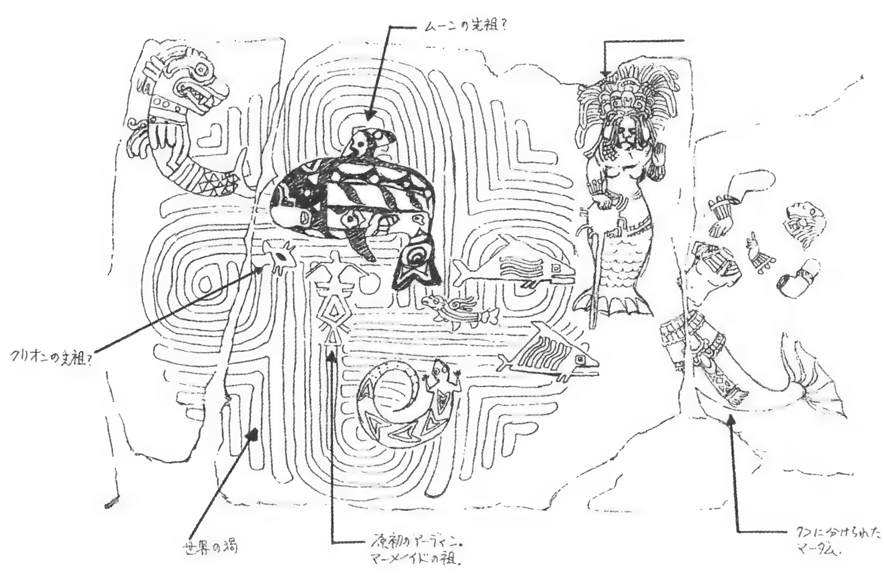
おしゃべりで弁のたつタイプ

EX. アーディン <少年時代>




双者一体で完全を表わすシンボル
瞑想するアフロディテ


マーダム
アズラク・カレンダー様の世界。
楽園を現わしています。
この渦文のシークエンスが混沌を表わしています
アフロディテ


ムーニの先祖？
クリオニの先祖？
世界の渦
原初のアーディン。
マーメイドの祖。
7つに分けられた
マーダム。



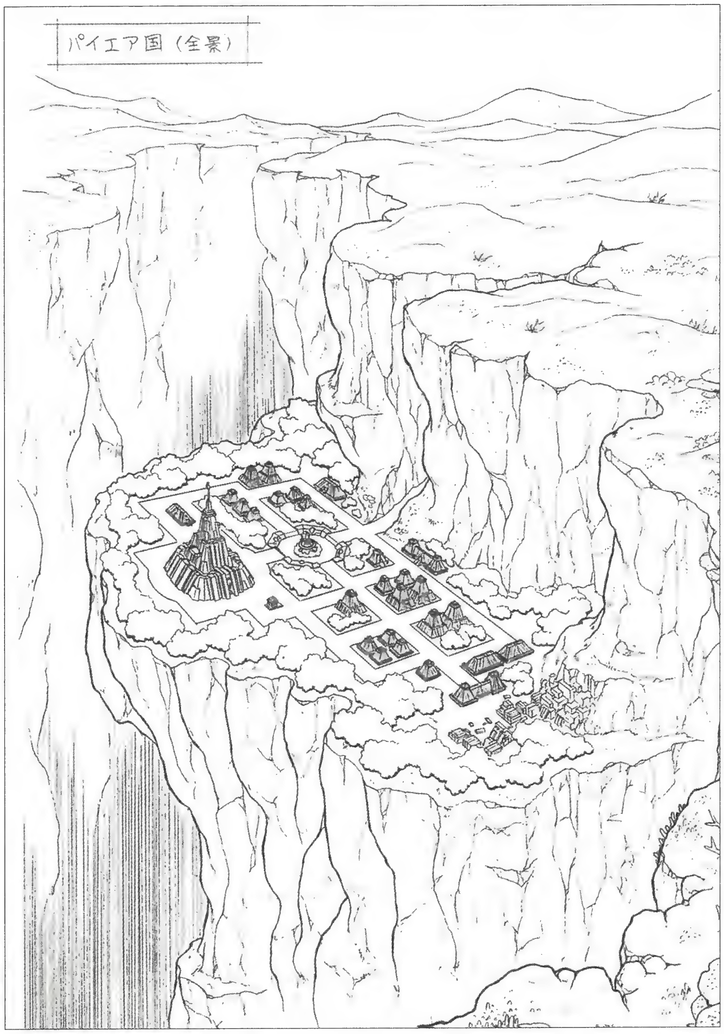
カバー（セーブ・ロード画面？）





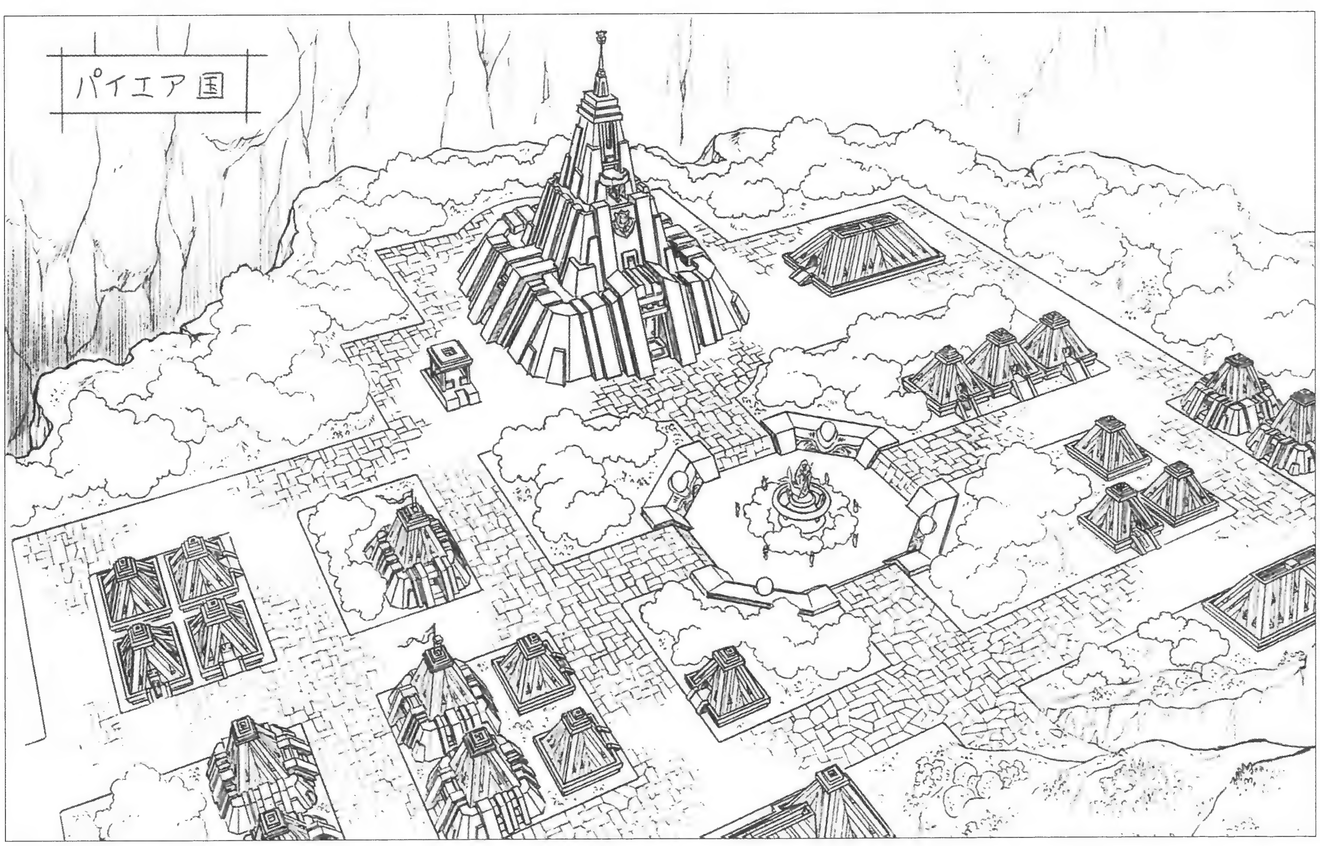
美術線画設定

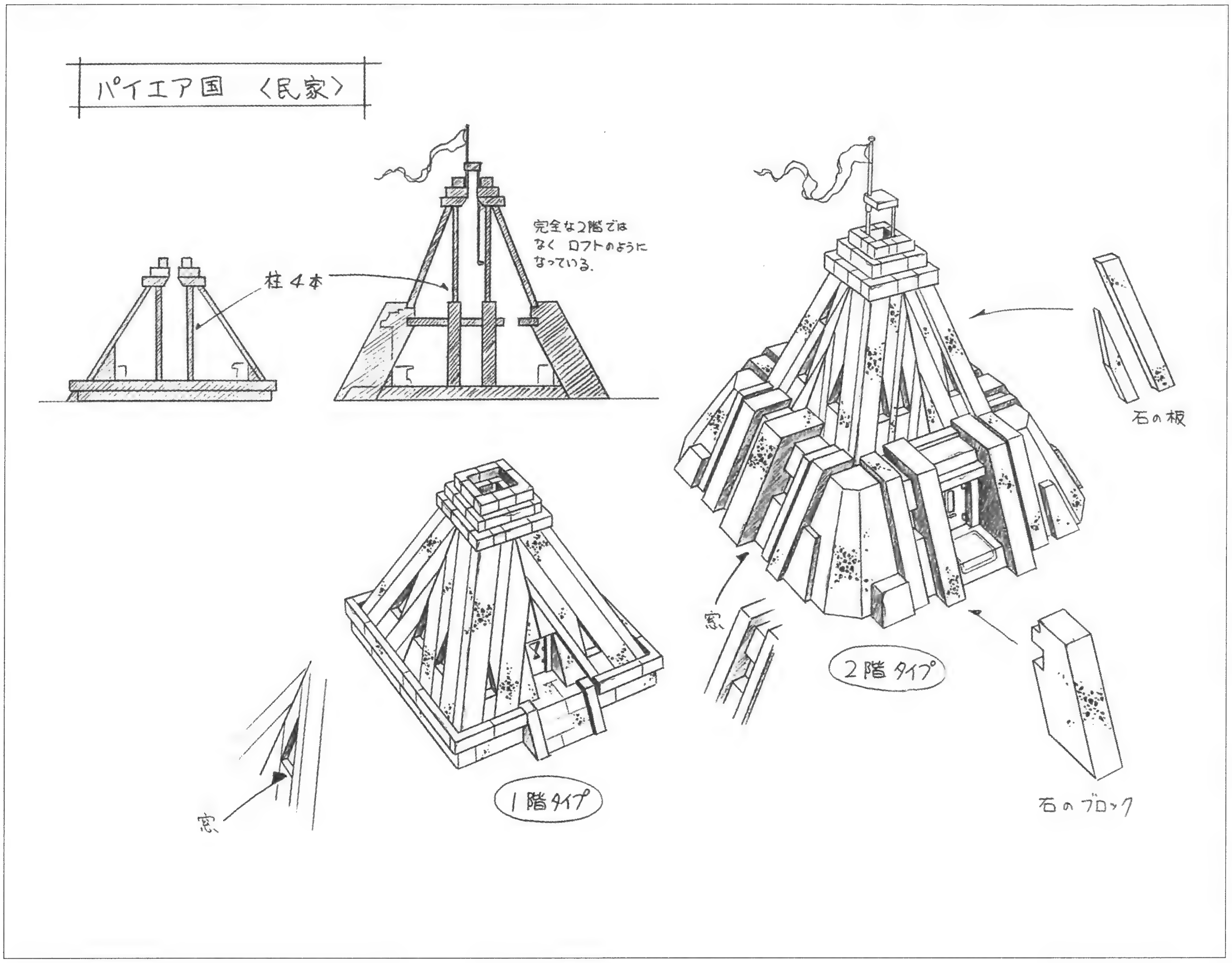
小原氏の描く美術設定の線画は、カラーで描かれた原画に負けず劣らず趣のある作品である。というのも、ペン画で描かれているため、カラーとはひと味違う雰囲気を醸し出しているのだ。絵本のようなカラフルな色彩とは別に、落ち着いてどこか神秘的な印象を与える、心地よい線画の数々をじっくりと堪能してみましょう。

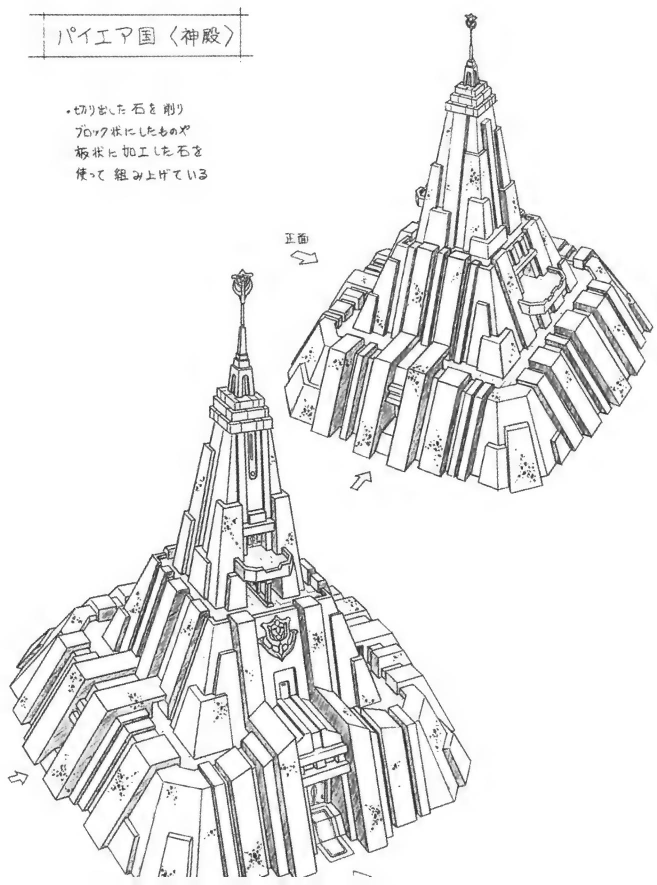


パイエア国

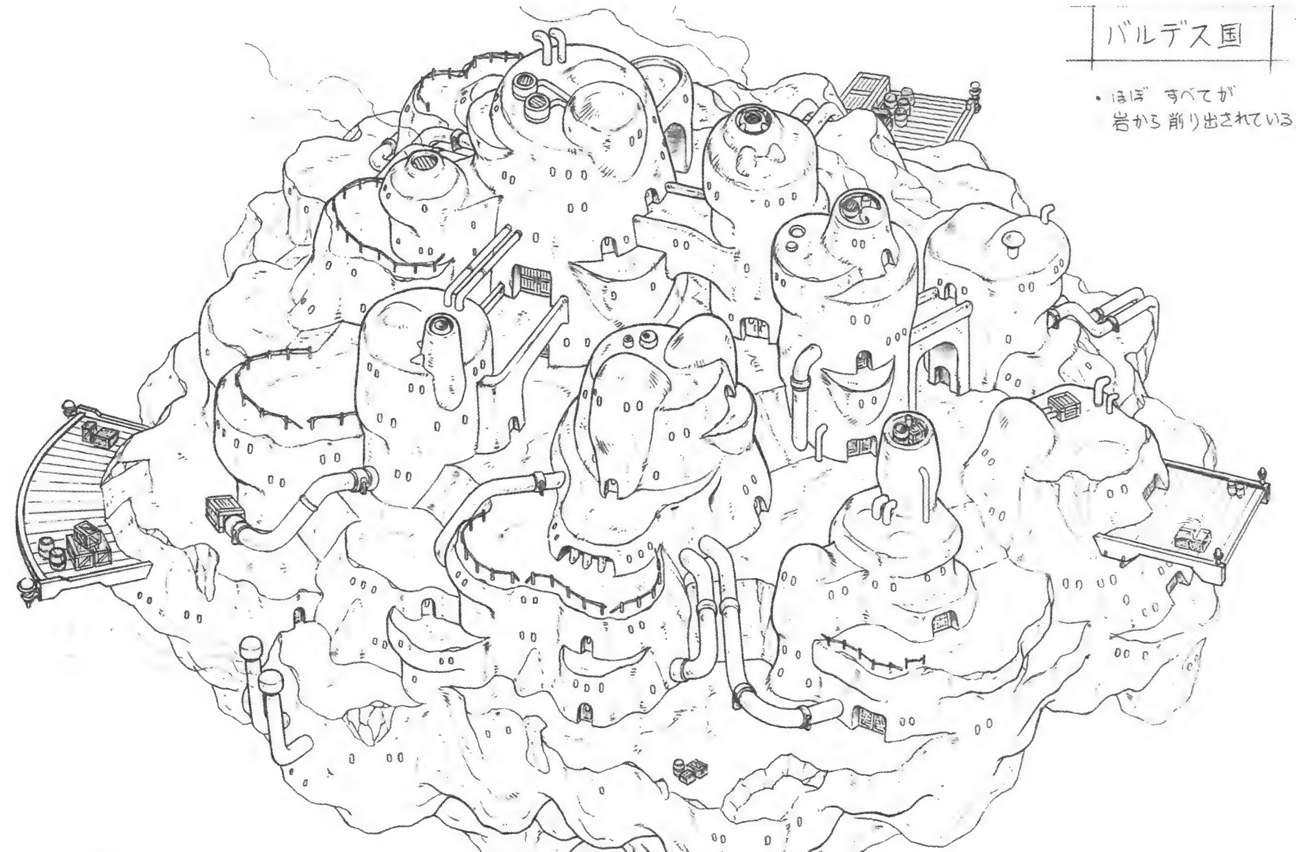
切り立った断崖にピラミッド状の建物が並ぶ、神の庭に存在する宗教国家。街の中央部には、マーメノイアを創造した女神アフロディテの石像が立つ広場がある。ひと際大きい建物が、女神を奉る神殿。





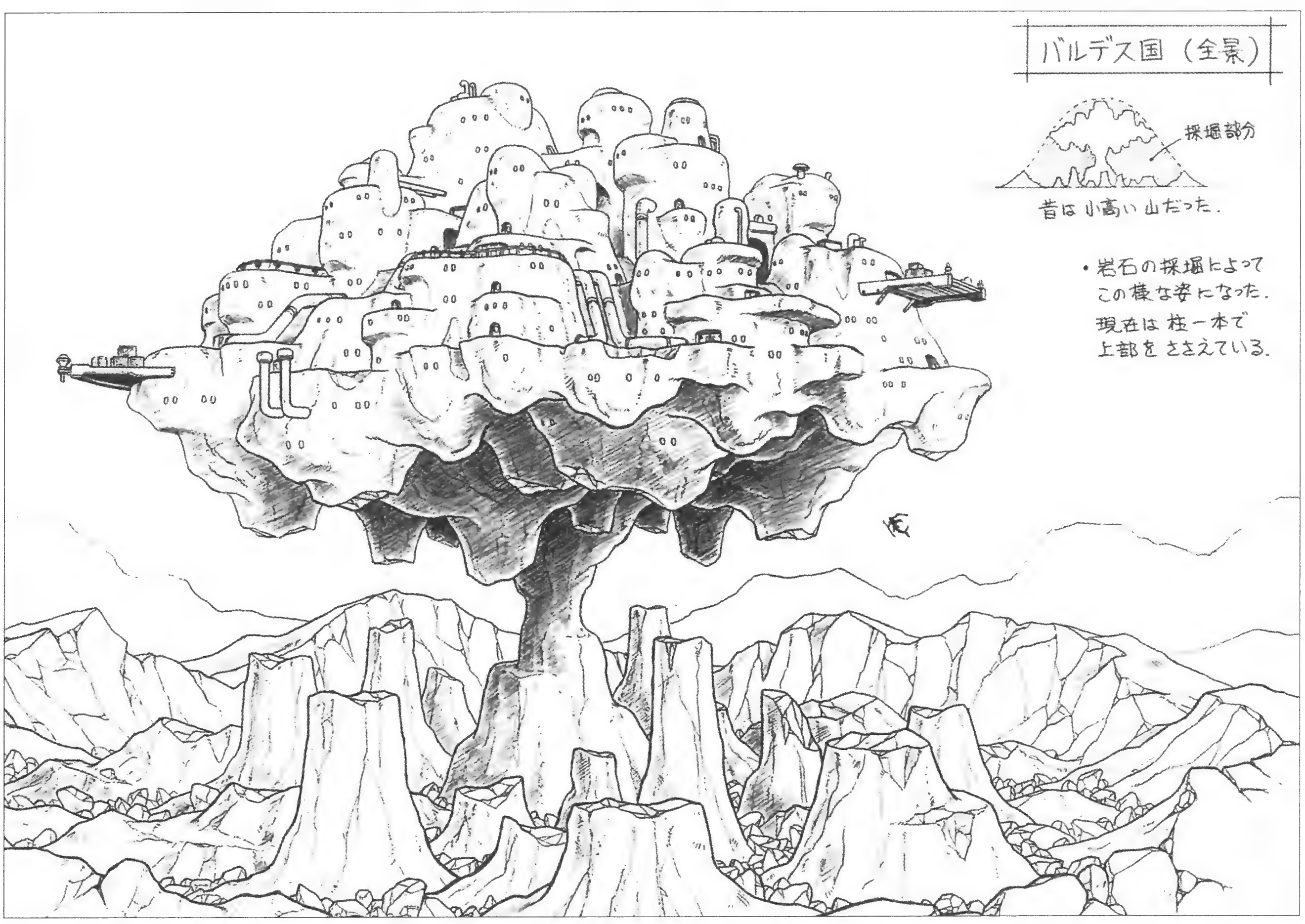


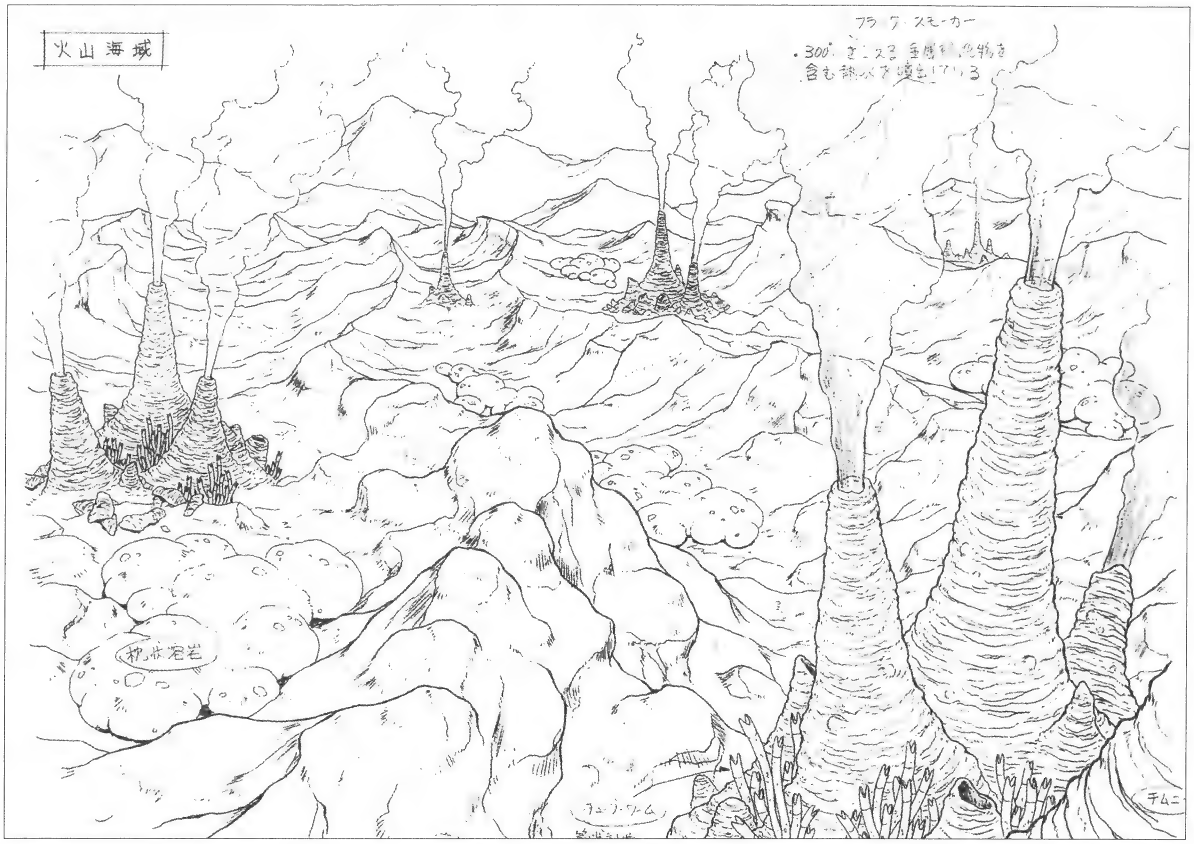
板状に加工した石を組み上げ造られた神殿。白い輝きを放ち、正面には国を収めているマーライオン族を現すかのように、巨大な獅子の紋章が刻み込まれている。内部には“心の瞳の廊下”“英雄の集いし場所”等がある。



バルデス国

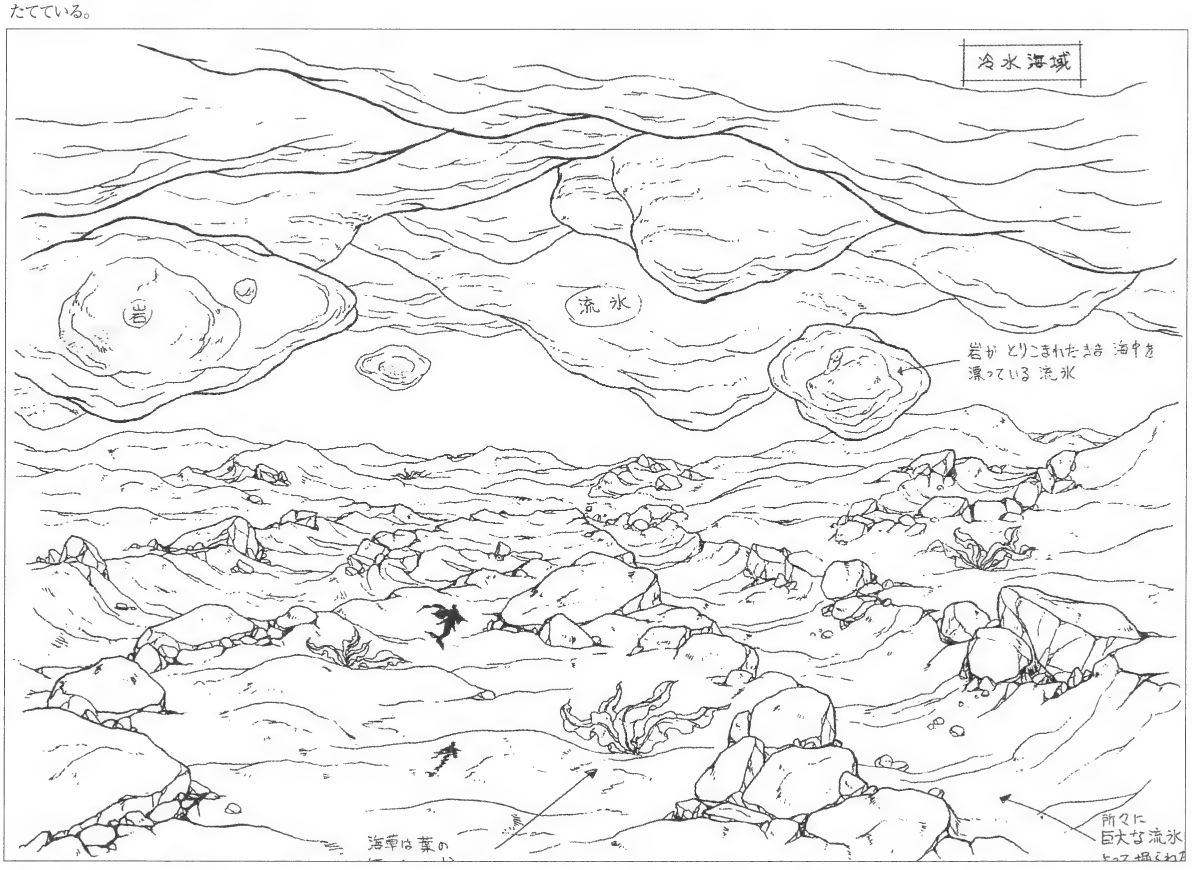
バルバル火山帯にあるマーイーグル族が住む巨大な採掘所。サー・ギリアムが無実の罪で捕らえられている。長年の採掘の結果、あちこち掘られた特異な外観を見せている。民家なども全て削り取って造ってある。

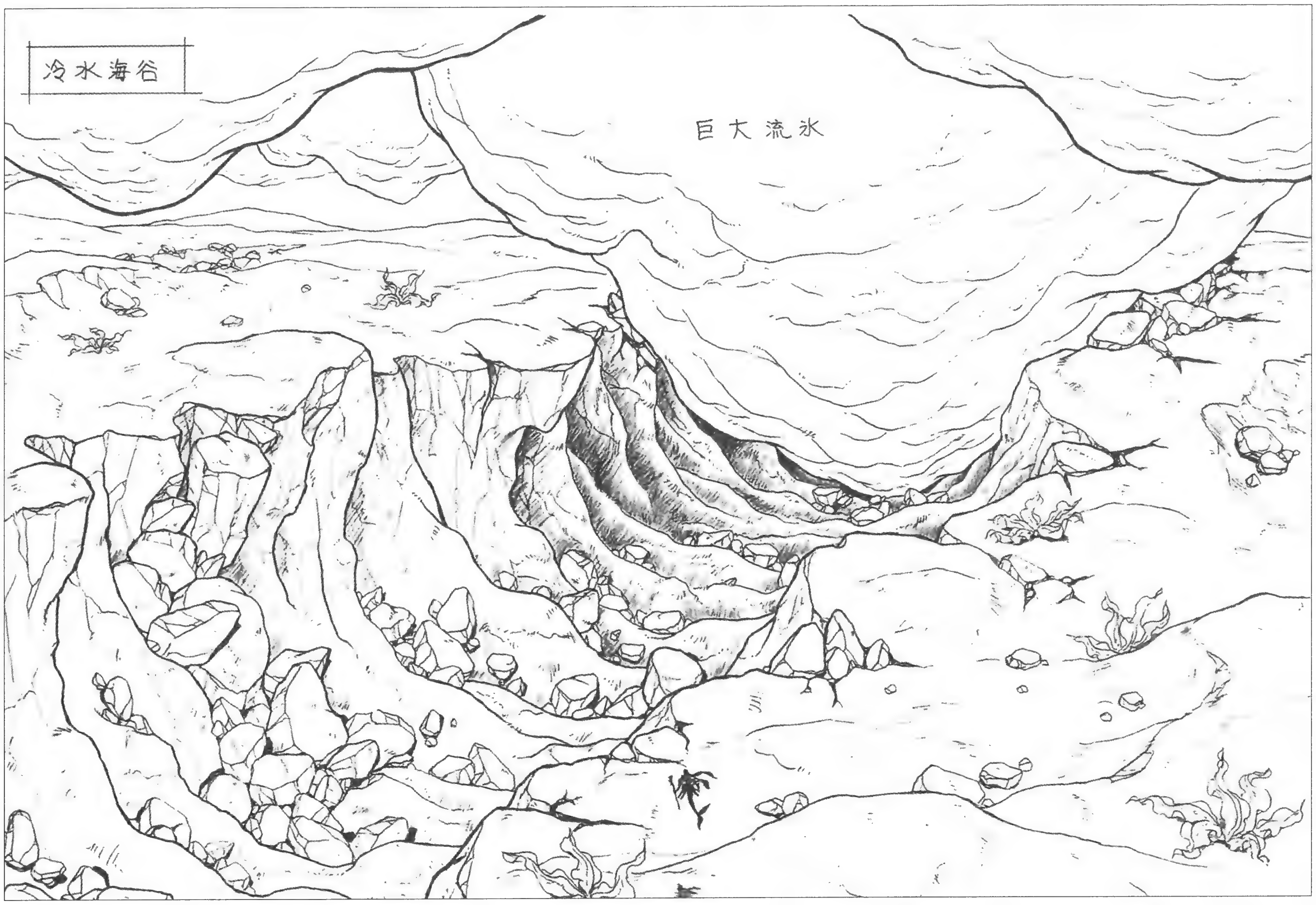


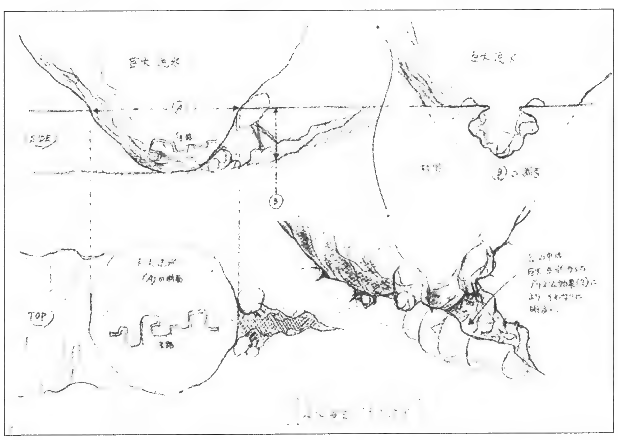


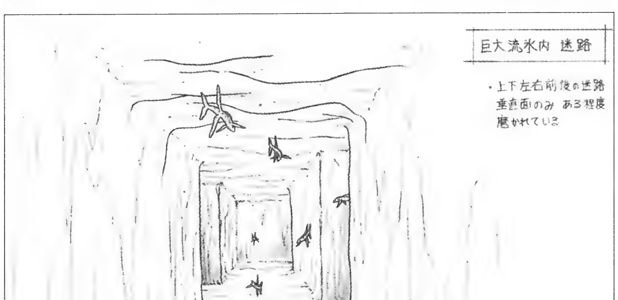
海底火山から流れ出したと思われる溶岩が大地を赤く染めている灼熱の海域。チューブワームと呼ばれる管状動物からは、今も尚熱水が吹き出ている。出没する魔海獣も他の地域とは異なり、火を使った攻撃を仕掛けてくる。

大小さまざまな流氷が流れ込んでくるため、海草も殆ど生えそろうことはない極寒の地域。大地の所々に、流氷によって削られた跡が、その威力を物語るかのように生々しく爪痕をたてている。





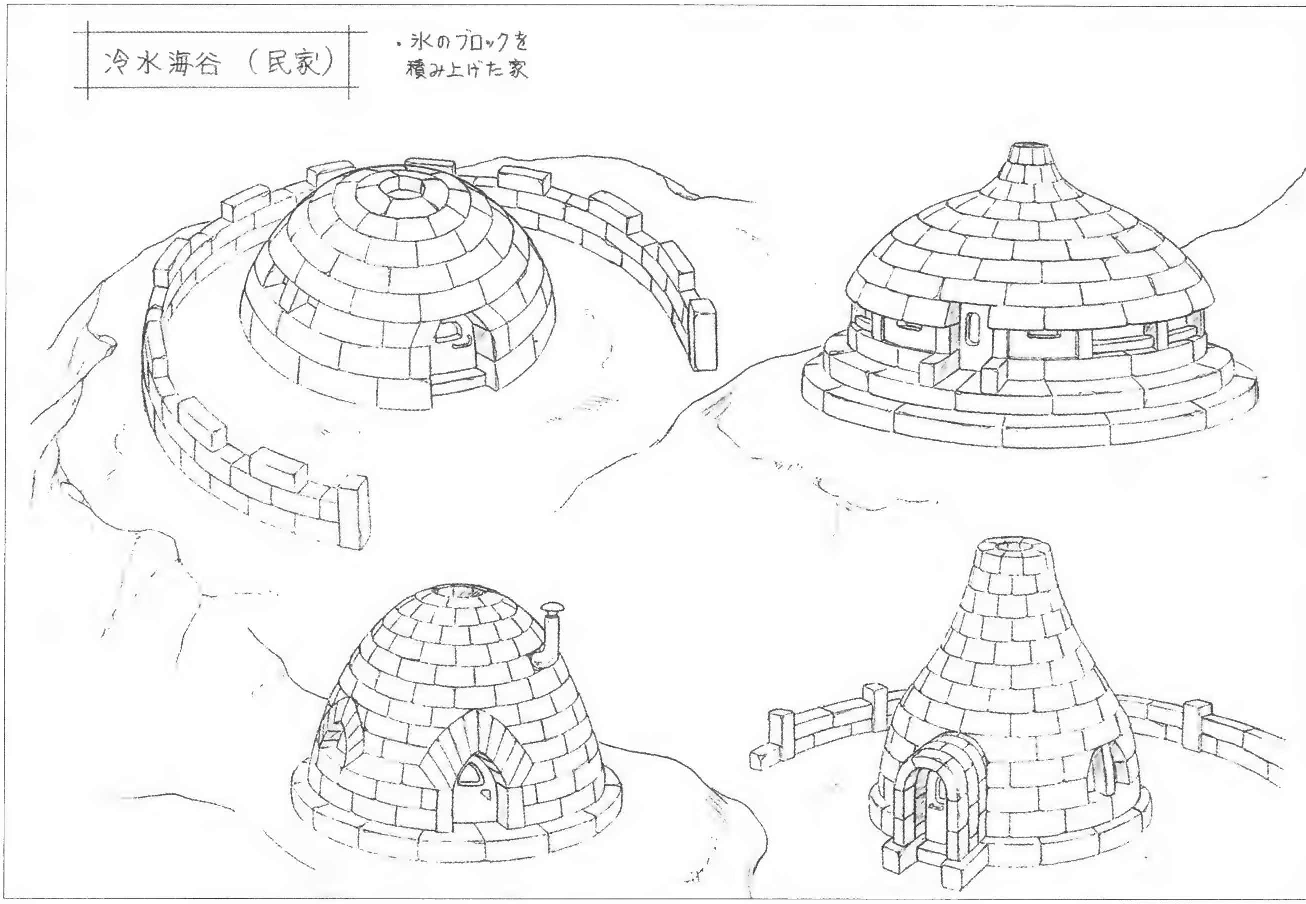




その村に行くには、巨大な流氷の内部に人工的に造られた通路を通って行かなければならない。それが唯一の村への出入口となっている。

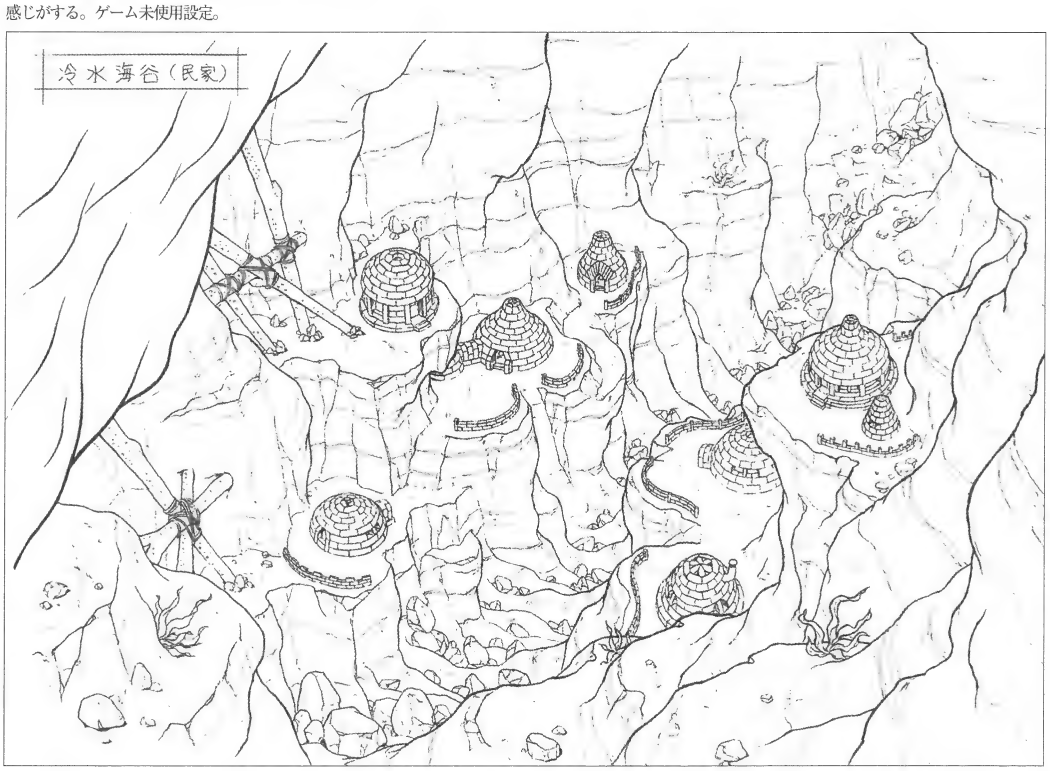
冷水海谷

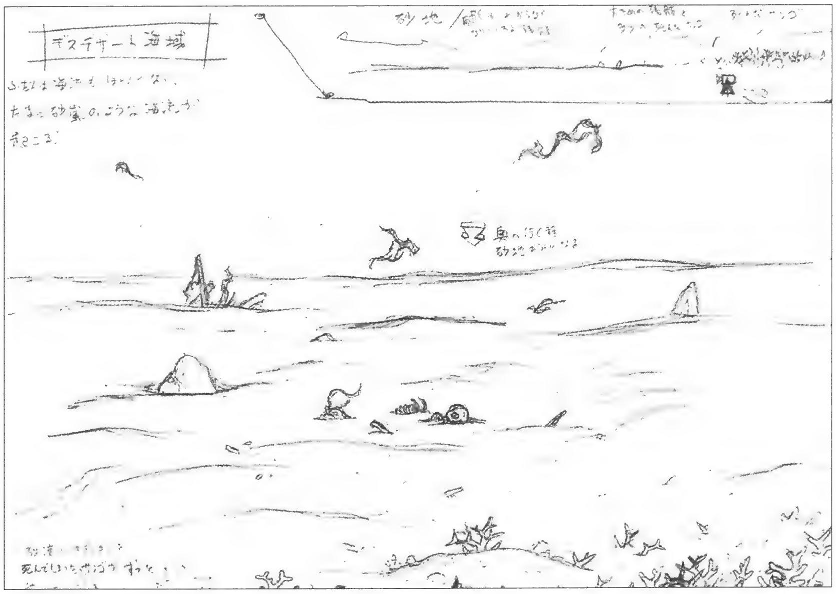
ゲームでは未使用の設定。アルマンティア氷山帯にある巨大な流氷群の中に存在する自然にできた大きな谷。流氷に塞がれて行き止まりに見えるが、この裏側に実は小さな村が存在している。



ゲームでは未使用の設定。冷水海谷の裏側にある村の民家。氷で造られたエスキモー風の建物で、大きさはさほど変わらないが、形はそれぞれが趣向を凝らし様々。

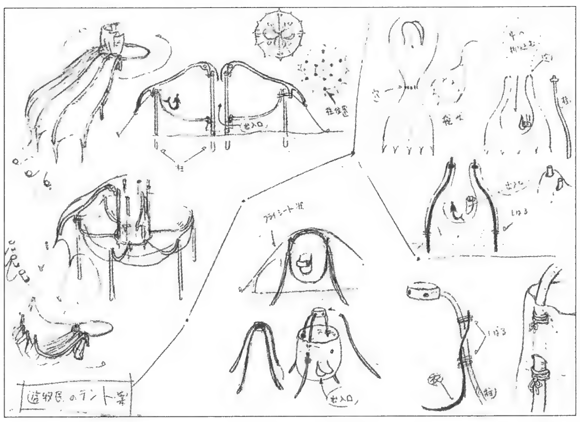
周りを氷に囲まれて、いわば閉ざされた空間になっている場所。深海に存在しているためか、どこか暗くうすら寒い感じがする。ゲーム未使用設定。



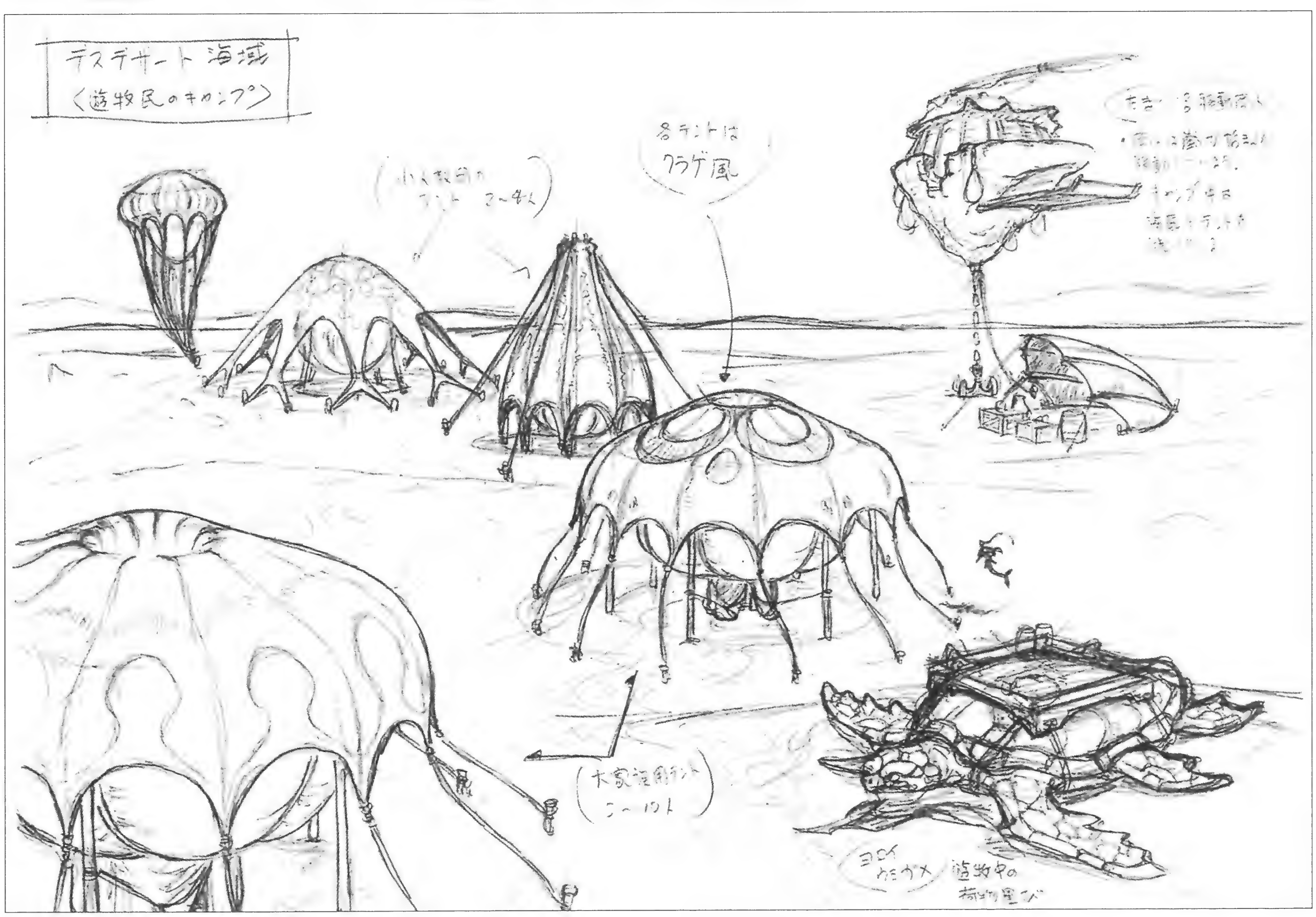


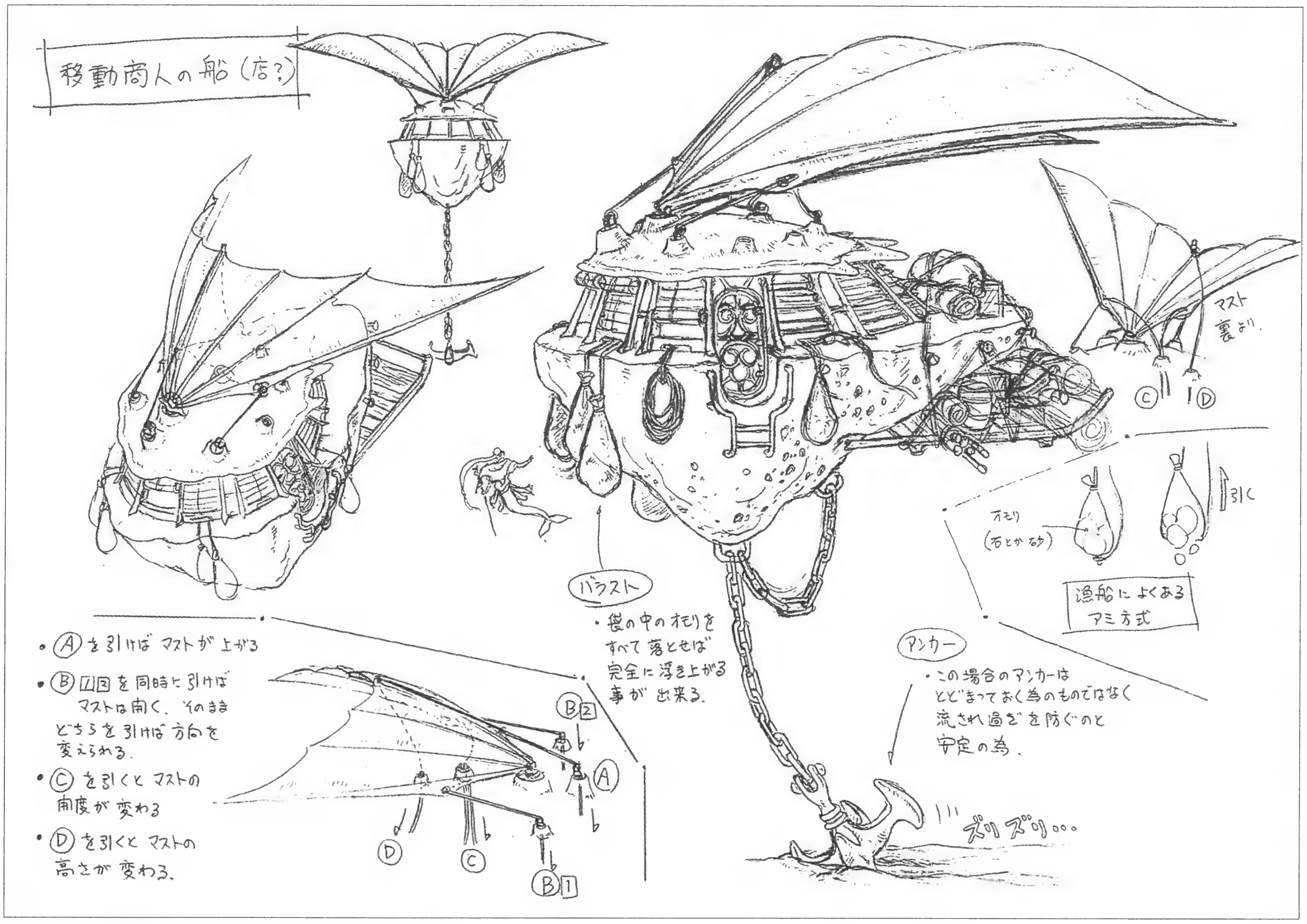
デスデザート

その名の由来は、ここで命を落とした行商人たちの衣服や持ち物が海中を漂ったり、珊瑚や生き物の死骸が埋もれているため。ゲーム未使用設定。

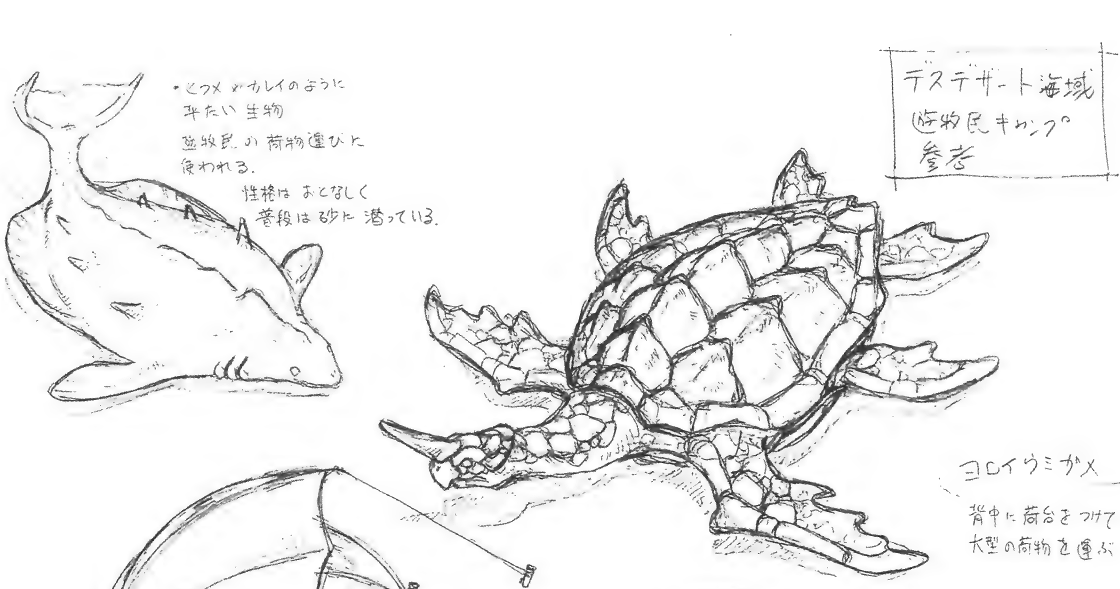


別名“死の砂漠”と呼ばれるこの海域では、多くの行商人たちが命を賭けて隊商を組み渡り歩いている。そのため、一日の終わりともなると、固まってキャンプを行い、独特のテントが張られ、その疲れを癒す。





ゲームでは未使用の設定。行商人がデスデザートを渡るために使用する船。マストやアンカー等を利用し様々な海流に適応する構造になっている。



遊牧民とともに移動する生き物。非常に大人しく、彼らとともに生活している。大型の荷物は、ウミガメやヒラメの背に荷台をくくり付けて運ぶ。

Interview

キャラクターデザイン

山田章博

Akihiro Yamada

キャラクターデザインを担当した山田章博さんのインタビューに成功。キャラクターがどのように生まれるかの創作過程も語ってくれた、貴重なメッセージをご堪能あれ。

――今回、キャラクターを描く際に注意した点はありますか?

山田「特にはありません。不注意で足を描いてしまったという事故もありませんでしたし(笑)。強いて言うなら、今回はフレンチ・コミック・フレーバーを意識しましたね、多少ですけど。案の定、CGムービーを担当したプロダクション『マク・ガフ・リーニュ』のアルバート氏が気に入ってくれました。その時点では、フランスでムービーが作られるという話は聞かされていなかったんですよ。でも、作業の後半はかなり疲れてきていたので、彼が乗り気だと聞かされていなければ、テンションは保てなかったと思います。メルシー」

――デザイン作業の段階で苦労した点はありますか?

山田「苦労話ってユーザーには必要ないと思うんですよ。僕も他人の苦労話聞かされるのは嫌だし、それを知ってゲームが楽しくなるわけでもないですから。その代わり工夫ならありますよ。シナリオに必要な情報が、そのまま絵を描くのに必要な情報とは限らないので、与えられた設定の中にそれが不足していた場合、自分で考えて補わなければいけません。でもそれは、仕事に必要な工夫であって、決して苦労ということではないんです」

――描きやすかったキャラクターはいますか?

山田「描いていて楽しかったのは〝オババ〟ですね。美人を十人も二十人も描いていると、無性にああいう顔が描きたくなるんです(笑)。以前に手塚治虫先生が、真面目な絵を何コマも描いていると、突然ヒョウタンツギが描きたくなると聞いたことがありますが、そんな心境でしょうか」

――逆に、描きにくかったキャラクターはいますか?

山田「そうですねぇ、描きにくかったというか、よくわからないのはありましたよ。それは、マーライオン族。鬣の毛の長いライオンって、オスなんですよ普通は。でも、『マーメノイド』の世界は、女性種しかいない世界なわけですから(笑)」

――特に気に入っているデザインはありますか?

山田「はあ……。よく、ミュージシャンにも聞かれていますよね〝今回のアルバムで気に入っている曲はどれですか?〟って。じゃあ、その他の曲は何なんだろうと、思ってしまうんです。まあ、デザインに限って言えば〝ムーン〟でしょうか。シャチをフェイクしているわけなんですが、実はどこに目があるのかよく分からなかったんですよ、動物図鑑を見たりしても。CGムービーを見て初めて分かりました(笑)。そんな思い出のあるキャラクターです」

> 美人を何人も描いてると、無性にああいう顔が描きたくなるんです(笑)

――当初のデザインより大きく変わってしまったキャラクターはいますか?

山田「今回のデザインはリテイクが無かったんですよ。信頼されていたのか、現場が投げていたのかどっちかなんですけどね(笑)。デザインは変わらなかったのに、後々になって人物設定の方が変わってしまったというキャラクターはいます」

――キャラクター全体を通して何か統一的なイメージはあるのですか?

山田「特にはありません。乱暴な言い方になりますが、基本的に神話的世界はそれが誕生した国の文化や風俗に根ざしていると思うんです。例えばギリシア神話に中国人は出てこないですよね。マーメノイアが地球の海かどうか定かではありませんが、仮に地球だとすれば、地上にはあれほど国や民族が存在しているのに、海中だけが単一の文化圏とは考えにくいですよね。だから〝ティアラ〟みたいな西欧人風のキャラがいると思うと、〝モーガ〟や〝オ

ルガ〟姉妹みたいにアフリカ風の風俗もある。〝マーイーグル〟〝マーライオン〟〝マーダック〟は、いわゆるマイノリティですね。本当のところは、言葉さえ共通なのかどうかわかりません。サブキャラを担当してくれた浜田芳郎君には『この種族はアラブ風に、この種族はケルト風に』と、細かく注文をつけさせてもらいはしました」

――各キャラクターのここを見て欲しい、というところは？

山田「下半身。ポリゴンキャラはともかく、メッセージ画面にはバストアップしか表示されないんですよ。でも、デザイン画の方は尻尾まできちんと描いてあるんだ！　あっ、そういう意味ではない（笑）」

――寺田さんから伝えられた各キャラのイメージは？

山田「殆どのキャラについて、外見よりもストーリー上の役割に関しての指示がありました。俳優のキャスティングをするようなものでしょうか。そうそう〝このキャラはバスト86センチ以上〟というのがありましたよ（笑）。マーメノイドは全体的に巨乳が多いようです（笑）。アーディンが最初〝乳なし〟とか言われて虐められる設定があるためと好意的に考えたのですが、違うのでしょうか（笑）？」

――山田さんの思い描く人魚のイメージとは？

山田「人魚ですからね。オーソドックスですが、こんなものだと思います。以前、タブロイド紙の写真で、上半身が魚、下半身がヒトってのを見たことがありますけど……」

――ひとりのキャラクターを描きあげるのに要する時間は、だいたいどのくらいですか？

山田「キャラクターデザインをやってらっしゃる方はみんなそうだと思いますが、だいたい幾つかの仕事を同時に並行でやっているというのが実状です。ですから、体系的にどれぐらいの時間がかかったかというのは、なかなか読めないですね。キャラクターによって相当バラツキがありますし、マーメノイドの場合はキャラデザイン原画は水彩なので、手の早い人なら多分3〜4時間ぐらいか、それ以下ということでしょう。僕は遅い方です」

――差し支えなかったら、キャラが完成するまでの制作過程を教えていただけますか？

山田「うーん……。設定をいただいたら、まずラフを起こします。これは先方が判断しやすいように（つまり完成が予想しやすいように）かなり細部まで煮つめたものです。能率のことを考えれば、リテイクの指示が出たとき対応しやすいように大掴みなものの方が良いのでしょうが、あまり大ざっぱだと原稿化の時にイメージが変わってしまうかも知れないという印象を、依頼主に与えかねません。検討してもらってOKが出たら、下書き、着色に入ります。ラフを起こす時、補足したい点や設定、他の意図がある場合は必ずメモを書いて添えておきます。それは、そのキャラがそうなった理由説明でもあり、制作現場への手紙でもあります。以前、別のゲームに関わったときにどうしても付加したい裏設定があって、それを説明するのに細かい図解と手書きの文章をレイアウトしたものを作ったら『壁新聞みたいで楽しい』と誉められたことがありましたので、余計なお世話かも知れませんが、それで現場が少しでも盛り上がってくれるのなら、時間の許す限りやっていこうとクラス委員のようなことを考えていまして（笑）、今回もそうしました。その他は何も変わったところはありません。僕はこんな風ですが、広い業界ひとりぐらいは降霊して自動筆記でキャラデザインをしている人がいるかもしれませんね。そんな訳ないか（笑）」

マーメノイドは全体的に巨乳が多いようです（笑）



Profile
高知県出身。繊細かつ美麗な独特のタッチで数多くのファンを獲得している、人気のクリエイター。小説の挿し絵からゲームのキャラクターデザイン、コミックなど幅広く活躍中。代表作は『BEAST of EAST』など。

オリジナルワーク＆シナリオ

寺田憲史

Kenji Terada

マーメノイドの生みの親、寺田憲史さんに直撃インタビューを敢行。作品のテーマ、キャラクターやストーリーの裏話などなど、マーメノイドの真実に迫る!?

> メインテーマとしては、人魚をモチーフにした純愛物語……かな。

――マーメノイドの世界を描こうと思ったきっかけは？

寺田「RPGというと、中世ヨーロッパ的な剣と魔法の世界を舞台にした物語がどうしても多くなってしまいますよね。でも、僕はゲーム専門でやられてきた人たちとは違い、映像の方からこの世界に入ってきているので、せっかくなら同じ様なものを創るのもなんだなーというのがすごくあったんです。ただ、クライアントの依頼というのは『ファイナルファンタジー』のような感じのものというのが多いんです。でも、僕はやっぱり個人の作家なので、何か変化球を投げたいなと思っていました。それで、この企画を立ち挙げるころ、人魚伝説とかセイレーン伝説に非常に興味がありまして、これならどうかなぁと。僕はアニメーションのディレクターとかも色々とやってきたんですが、アニメーションでは子供と動物を多く使うと動画枚数がかかるとよく言われるんです。だから、企画としては意外と実現しにくく敬遠されているところがあるので、逆にあえて人魚を使ってみたいなと。ただこの場合、絶対に地上を出したくないと思ったんです。地上を出してしまうと、いつか恋愛ものになって、人魚に足が生えてとか、人間に恋をして人間になるとか、逆に人間が人魚になってしまうとか結末が見えてしまうでしょ。だから、全く海の中だけの世界、地上があるとしたらそれは天界だという考え方をして世界観を作ることにしました。光を照らし出す恒星も海上にあるのではなくて、海の中に自然発光の恒星があってもいいんじゃないかとか。そういう物語を創ってみたいなと」

――人魚やセイレーンに惹かれたのは？

寺田「人魚の資料を読んでいて面白いなって思った話があるんですが、それはまだ海外とは行き来のないころの話なんです。例えば乗組員が黒人ばかりの船が海上を進んでいる時に、遠くの方で白人が溺れて助けを求めていたとします。でも、乗組員たちは黒人しか見たことの無い世界で育ってますから、溺れている白人を見ても海の動物だと思い通り過ぎてしまう。つまり、言葉も何を言っているのか分からないし、遠目で助けを求めているのか表情も読めなかった訳です。これが実話なのか伝説なのかはわかりませんが、そういう言い伝えがあって、それが人間によく似た生き物が海で手を振っていたよ、という話になった。本当は助けてくれと言っているんだけど、手を振って唱っていたよという噂になり、港町で『あの辺で人魚が出たよ』と広まっていったらしいんです。あとはよくある伝説ですけど、綺麗な歌声が聞こえて、そこでは裸の人魚が呼び寄せて海賊たちを海の中に沈没させてしまったとか。そういう人魚伝説が世界中に幾つもあって、僕はそれらの話にロマンチズムを感じるんです。そこに人間の文化みたいなものを感じるので、いつかそれらを題材にして、海の中だけの世界を創ってみたいなと。まあ、こう見えても僕はけっこうロマンチストなものですから（笑）。」

――マーメノイドのテーマは？

寺田「メインテーマとしては、人魚をモチーフにした恋愛物語というところかな。ただ僕は、恋愛というのは綺麗綺麗に描いていくよりも、もっと深くゴテゴテしたものだと思うんです。『マーメノイド』では、物語が始まると主人公は女性だけの世界の中でたったひとり男なんです。ただ、本人も自分が男だということを認識しているわけではなく、なんとなく自分は周りの人たちのように胸も膨らんでこないし、違うなと。周りの子たちも、この子は自分たちとは違うようだと感じている。この世界では、いわゆる宝塚的な同性に対する恋愛感情のようなものはあるにはあるんだけど、子どもを産むにしても恋愛感情があってではなく、単に17歳になったとき白い湯の温泉にはいると、ある者は子宝に恵まれるという世界なんです。その際に産まれてくるのもほとんどは女の子で、極たまに男の子も産まれるんだけど、実はひっそりと間引かれている。そうされずに生き残ったのが主人公。その中で、我々もそうですが男女はそれぞれに異なる雰囲気を出しているというか、男女が違うフェロモンを発することで惹かれあい、

一緒にいると心地よいと気付いていく。そういう愛のドラマを、女性しかいない世界に突如現れた男性を通して描いていければ面白いのではないかと思ったんです。だから、RPGですが、戦闘は演出のひとつということにして、メインは恋愛、それもかなり純愛物語を描いたつもりです」

――キャラクターを山田さんに依頼したのは？

寺田「以前から山田さんの描く絵は非常に好きで、一度一緒に仕事をしたいなと思っていました。ただ知り合いから、ゲームの仕事はもうやらないと仰られているらしいというようなことを聞き、じゃあ、ダメかなぁと思っていたんです。ただ、メーカーの方にも山田さんを口説けるなら口説いて下さいよと言われていたり、たまたま知り合いの編集者の方から、僕とならやってもいいようなことをいって下さっているようなことを聞いたので、思い切って御本人に電話したんですよ。そうしたら、とりあえず話を聞いてくれることになりまして、わざわざ京都から出てきてくれたんです。それで話をしていくうちに、山田さんはその頃ゲームの仕事で色々あったらしくちょっと懲りているらしかったんですね。そこで、もし僕のプロットを気に入ってくれたら僕とだけ一緒にやりませんかと。クライアントとも他のどのスタッフともいっさい会わなくていいですから、僕とだけ仕事をするのはどうですかとお話をさせていただき、プロットを送ったら幸運にも気に入っていただいたんです。ただ、お話をさせていただいたときにはお忙しいということで、とりあえずは時間ができたら一体描いてもらえませんかという話をしていたら、それから3カ月後ぐらいにドドッといくつか設定（モノクロームギャラリーの設定イラスト）が送られてきました」

――その絵を見て、どう思われましたか？

寺田「山田さんはラフだと言うんですが、僕にしてみればもう充分完成されたものでした。だから、一発ＯＫ。僕が注文を出したのは無いんじゃないかな。あとは、僕が頭の中で思い描いていたセーラのイメージは髪の毛がショートカットだったんですけど、彼女と同様に重要な役を果たすルークもショートカットなので、バランスを考えた場合、それはそれでいいかなと。このラフに細かく書かれている文字設定は、予期せず山田さんが色々と書いてくれたものです。だからよく読むと〝これは無視して構いませんから〟と書いてあったり（笑）。そこに書かれているストーリーラインやそれぞれのキャラクター説明は、半分ぐらいは僕が考えて山田さんにお送りしたもので、それを基本に色々と書き込んでくれているんです。これを見て、現場で使えるものに関しては使ったりして、後々助かりました（笑）」

物語の展開は同じですが、最初はセーラが主役だったんです。

――特に気に入っているキャラクターは？

寺田「僕はアーディンとかルークが好きですね。オババなんかも面白い。あとは、マーライオン系の絵は山田さんならではの絵かなぁと思いますね。他の人じゃちょっと描けない。それに、何も言ってないのに紋章まで描いてくれたり（笑）、本当にノッて仕事をしてもらったのでよかったです」

――設定としてよくできたなと思うのは？

寺田「最初はセーラが主役だったんです。アーディンと出会い旅をしていく流れは同じなんですけど。その旅の中で、アーディンが男というか、なんか自分とは違うなぁと気付いていく、いわゆる異性を感じていくドラマだったんです。セーラは生い立ちが貧しくてツパッた女なんですが、ティアラや他の子たちが〝アーディンて素敵だわ〟とかいうのを聞いて、〝なんだぁー〟とか思ってたりするんだけど、一緒に旅をしていくうちに、彼女もその自分とは何か違うものに惹かれていく、そういう青春グラフティを描きたいというのがありました。アーディンはいわばピュアな人間なんだけど、セーラはかなり強烈な性格ですね。魔道霊士というんですが、ちょっと人よりも霊力があったばかりに親に捨てられ、そのまま山で育ち修行を積むけれども、山の掟が嫌で飛び出してきたという、天涯孤独な少女なんです。あと、おいしいなぁと思ったキャラクターはマーサ。サイボーグなんですけどね。他にも、マーライオンも設定としては面白くできたと思っています」

――今後、何かマーメノイドでやってみたいことは？

寺田「ゲームのストーリーでアニメーションを作りたいと思っています。テレビシリーズ（97年10月～98年4月までテレビ朝日にて放映）の場合、このゲームの二千年前を舞台にした物語だったので、今度はゲームのストーリーの外伝的なものをアニメでやりたいですね」

――では、最後に読者の方にメッセージを

寺田「僕としては、すごくピュアな純愛をテーマに世界を作りましたから、そのあたりをどう感じとってくれるか興味を持っています。なぜ女性だけの世界となったのか？ 性とは？ そして生命とは？ みたいなことを含めて。それに、山田さんの絵というのは非常に上品で優雅で、非常に愛を感じさせる絵ですから、物語と絵とゲーム性が上手くＭＩＸしたいい作品になっていると思います」



Profile

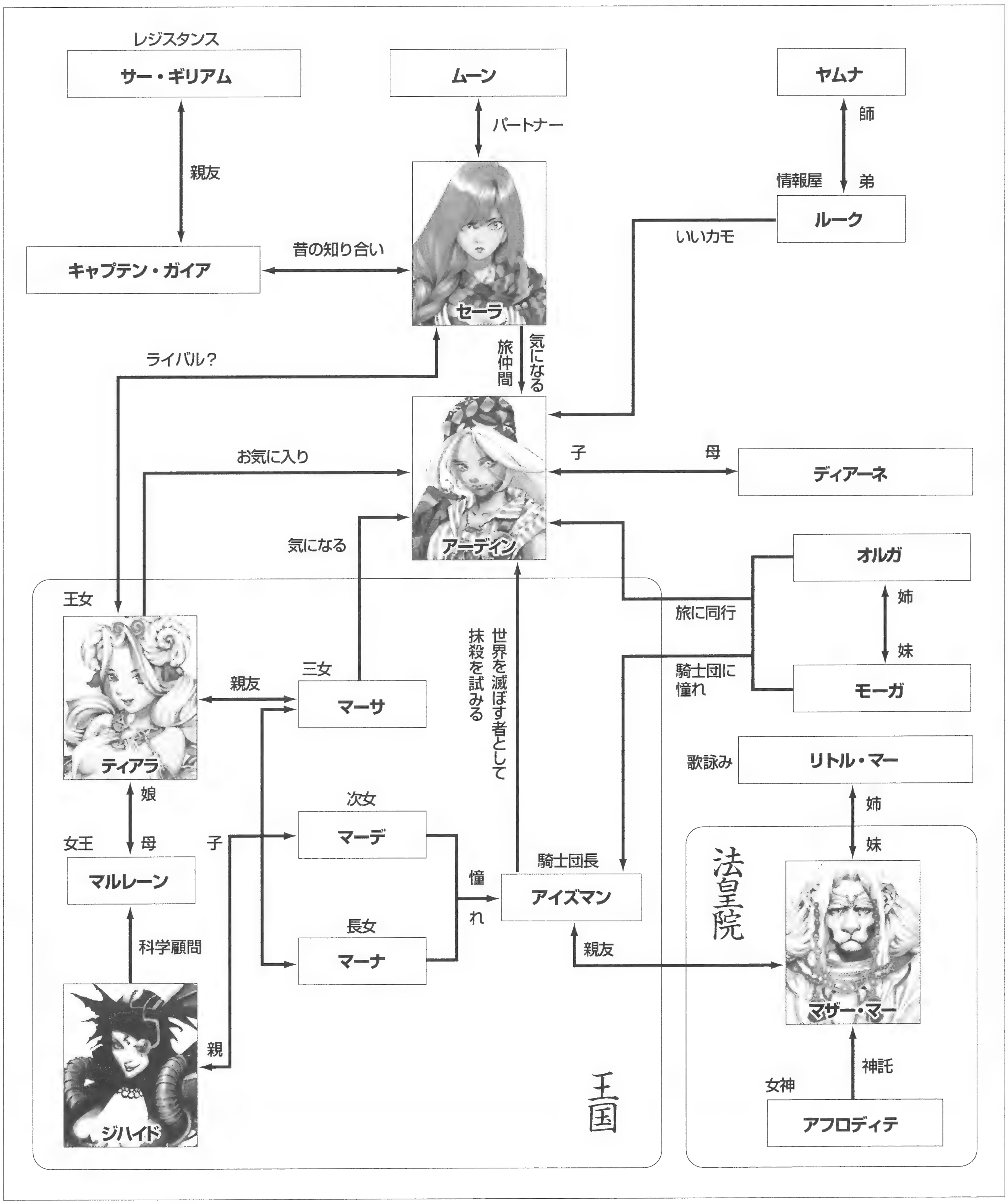
アニメの世界で脚本・演出を手掛けつつ、小説・コミック原作など幅広く活躍するクリエイター。代表作に『ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ・Ⅲ』など多数。現在は、アメリカに拠点を移し日米ビッグ・プロジェクト進行中。

GAMEの世界

The World of Meremanoido

ここで、今回紹介した原画の数々が使用されているゲームの内容を
ちょっとだけご紹介しましょう。マーメノイドとは、いったいどんな世界なのであろうか？

マーメノイド人物相関図



戦闘システム　その名は Aquatic-Battle Impressive System ～アビス～

通常攻撃“斬る”(1回攻撃)

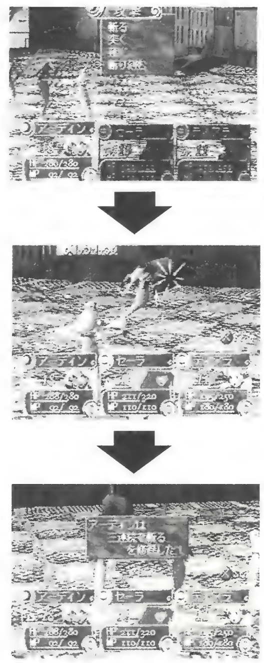
↓ クリティカル発生!

連続技“斬り刻む”修得(2回攻撃)

“斬り刻む”で攻撃

↓ クリティカル発生!

連続技“3連続で斬る”修得



今回『マーメノイド』で採用されている新バトルシステム“アビス”について、簡単に説明しよう。

このシステムは、敵との戦闘中に“クリティカル（ダメージ表示が赤い）”が発生した場合、連続攻撃を仕掛けることができ、基本となる攻撃技を修得していくことができます。最初は、斬る・突く・薙ぐなど、1回だけの単純攻撃しかできないが、クリティカルが発生すると斬り刻む・突き斬るなどの技を修得していくことが可能（ただし、技はランダムで覚えるので、クリティカル発生時に必ず覚えるわけではない）。その覚えることのできる基本技数は、全部でなんと約160種類にも及ぶ。

またクリティカルが発生し続ける限りは敵が倒れるまで連続攻撃が可能。格闘ゲームさながらの爽快感を味わえてしまうシステムなのです。

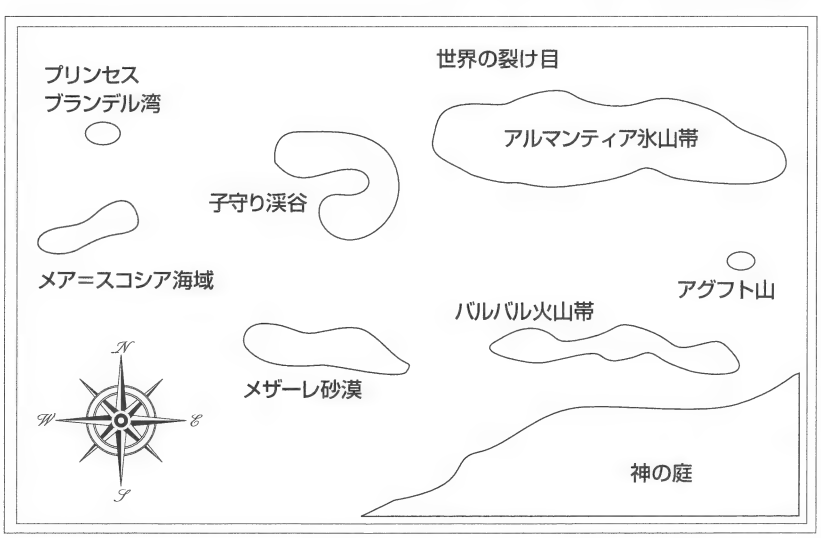
【必殺技の修得】

各キャラクターは、戦闘中に必殺技と呼ばれる大技を修得します。これは、特定の武器を装備し、通常攻撃で修得した特定の連続技で敵を攻撃した際に、覚えることが可能。ひとつひとつが強力なので、ぜひとも修得したい。

必殺技修得の近道としては、基本技を数多く修得し、尚かつ色々な武器を購入してそれらの組み合わせを試す以外に方法はない。地道な努力が、後々の戦いを有利なものにしてくれるハズ。代表的な組み合わせを紹介しておくので、ご参考に。

武器名		連続技		必殺技名
ノコギリ鮫の大剣	＋	突き斬り刻む	＝	ブレード・ロー
ナナイロ貝の短剣	＋	斬り打ち斬る	＝	ダブルウェイブ
紫水晶のロッド	＋	叩割り突通す	＝	フォースエレジー
流木の杖	＋	三連続で叩く	＝	スイングバット
格闘王のグラブ	＋	三連続フック	＝	エナジー・ビーム
サメの牙の爪	＋	突き斬り連撃	＝	フィアスラッシュ

【マーメノイアWorld Map】



【STORY】

女性種だけが住む世界マーメノイア。その辺境、メア＝スコシス海域にある“七色サンゴの村”に住むアーディンは、メーエリア王国に連れ去られた母親を取り戻すため、プリンセスブランデル湾にあるメーエリア王国へと旅立つ。

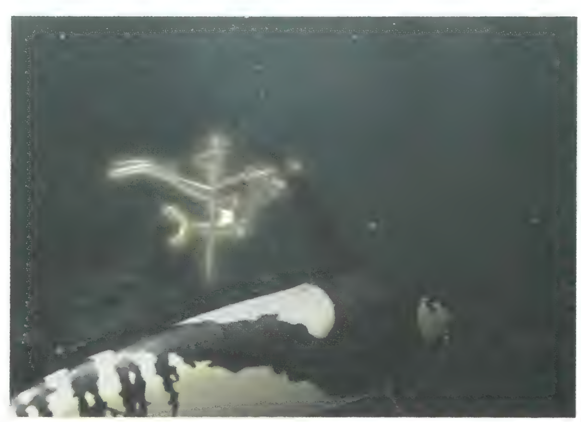
途中で知り合った賞金稼ぎのセーラとともに、どうにか王宮に潜り込むことに成功したアーディンは、そこで王宮内に蠢く陰謀を知ってしまう。その場に居合わせた王女のティアラを伴い、ひとまず逃げ出すアーディン。マーメノイアの危機と己の秘密を解きあかすべく、アーディンは旅立ちを決意。緩やかな海を舞台に、世界の命運と秘密を巡る冒険が、今始まる。

Contents

目次

















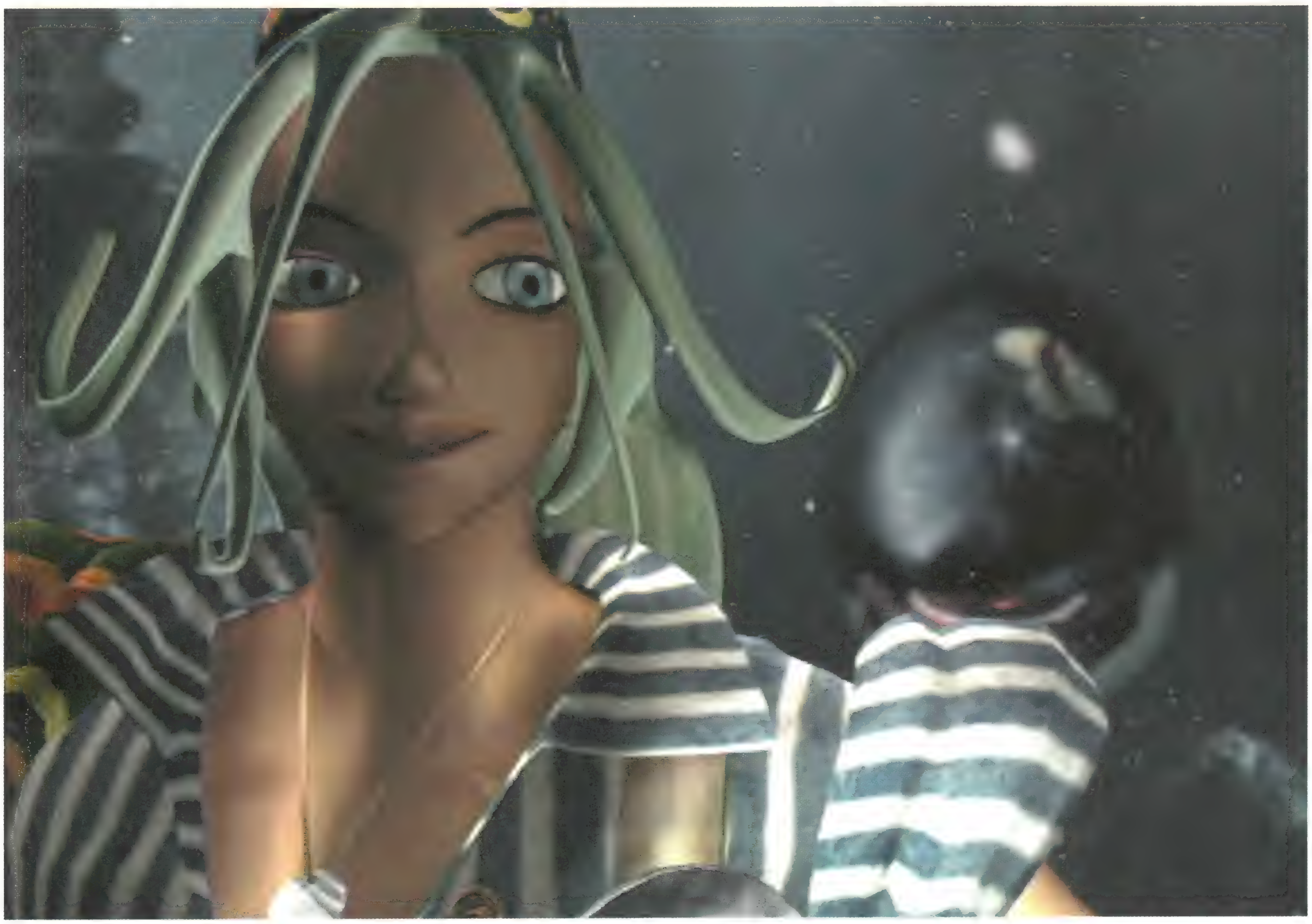


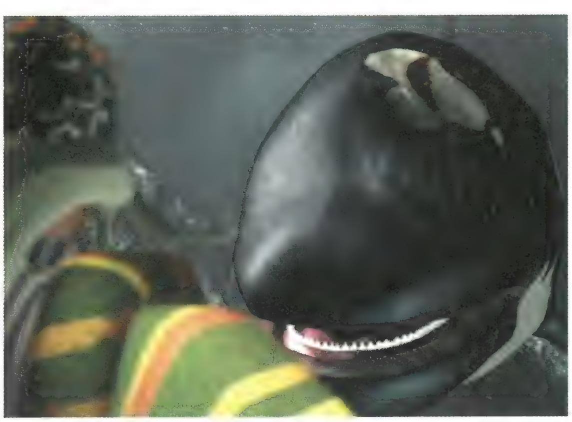


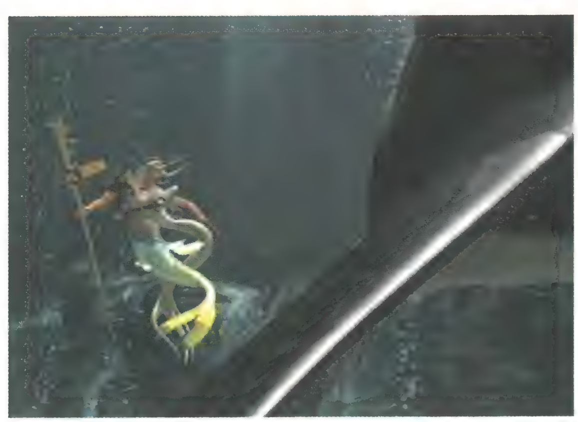
























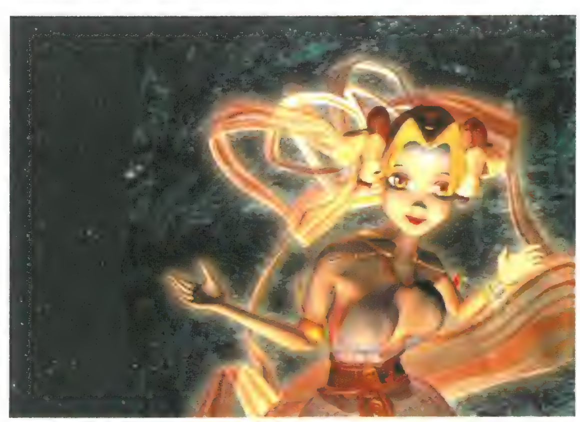


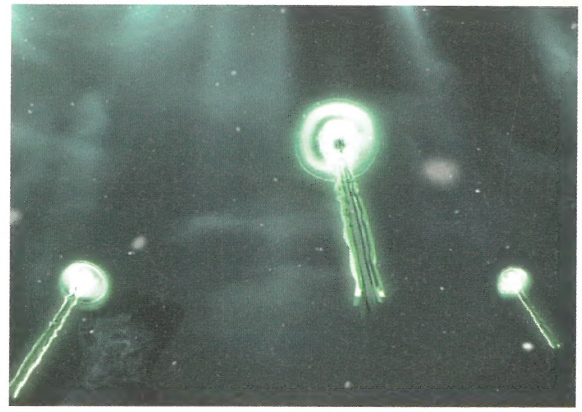


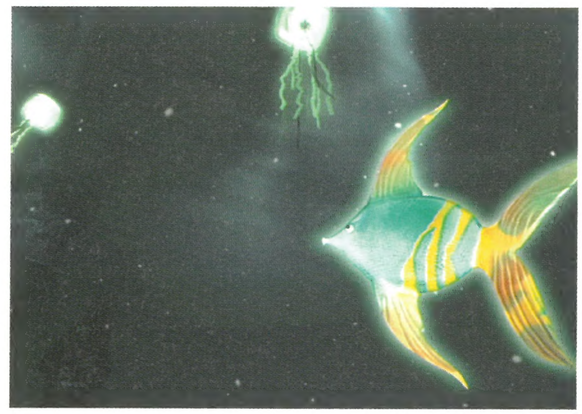






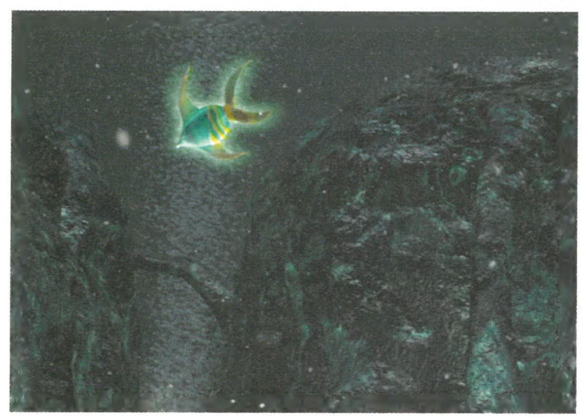



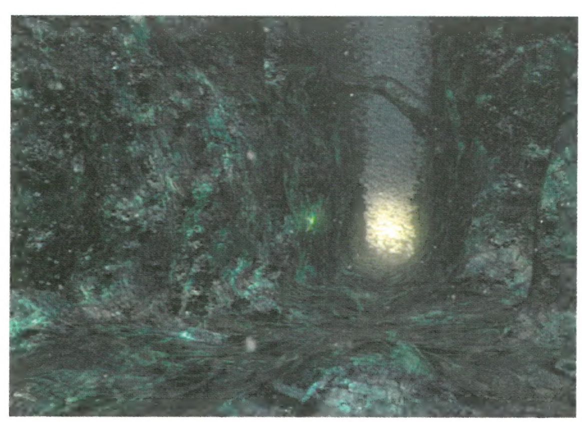




CG MOVIE

ゲームのオープニングとして流れるＣＧムービーは、ヨーロッパ最大のＣＧの祭典『第18回INA IMAGINA 1999』のゲーム部門において、世界第３位を受賞したほどの華麗な映像を誇っている。マーメノイドが水の中をゆったりと泳ぐ様は美しく、滑らかな動きは見ていて飽きない。その映像を可能な限りご紹介いたしましょう。







Meremanoid Art Book